JAVA - COURSE



By : H.H.H >>> Fahd Alharbi

E-mail: ALking@hotmail.de

WWW.ZYZOOM.ORG



أحب أعلن عن قيامي بدورة بلغة الجافا باستخدام برنامج

NetBeans 6.9.1

واتمنى مساعدتكم وتفاعلكم معي لكي

تتم الاستفادة لي ولكم .

وباذن الله سوف انزل

درس واحد فى كل يومين

لكي اتيح للاعضاء الفرصة لتطبيق الدروس بروية ولفهم الدروس

بكل يسر وسهولة

اليكم رابط تحميل البرنامج



v

v

استغفر الله العظيم

لتفعيل الروابط انظر اخر صفحة فى المستند

هنا بالصور لتثبيت البرنامج
خطوة بخطوة

v

v

v

تنصيب البرنامج

محتويات الدورة

الدرس الثاني عشـــــر
الدرس الثالــث عشـر
الدرس الــرابع عشـــر
الدرس الخامس عشـــر
الدرس السادس عشـــر
الدرس السابع عشر والأخير

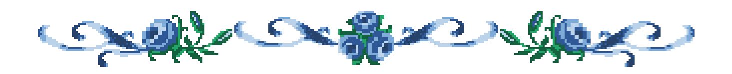


هنا موضوع فرعي من هذه الدورة للتطبيقات والاستفسارات
لكل ما يخطر على بال الأعضاء والمتابعين للدورة .

v

v

تطبيقـــات جــافـا



وهنا أيضاً طريقة أخرى لكيفية تشغيل الكود عندما يكون لديك
اكثر من برنامج.

كيفية تشغيل البرنامج

هديتي الى المتابعين للدورة

الكلمة الختامية للدورة

تقبلـوا تحياتــي



تم بحمد الله



نبذة عن لغة الجافا

نشأتها

انشئت لغة الجافا في أوائل التسعينيات من القرن العشرين ١٩٩١ من قبل شركة صن ميكروسيستمز.

لماذا اخترت لغة الجافا بالتحديد؟

في كل جهاز من اجهزتنا لا يخلو من برامج الجافا
وللمعلومية لاتسطتيع تشغيل الجهاز اذا لم يكن فيه برنامج جافا
ولو لاحظتوا: انه في بعض الاحيان لما تشغل الجهاز يأتيك
طلب تحديث لبرنامج الجافا. فهذا دليل على اهمية اللغة.

وايضا يمكن لأي برنامج معمول بلغة الجافا أن يعمل بشكل مباشر على أي
نظام تشغيل سواء Windows ,Mac ,Linux
على عكس إمكانيات لغات البرمجة الاخرى مثل.C, C++ #

وهذه ناحيه هامه جداً للمستخدم وللمبرمج.

اي انك عندما تقوم بكتابة برنامج بلغة الجافاjava
فان هذه التطبيقات عندما تعمل على نظام windows فان عناصرها المختلفه تأخذ شكل ويندوز
وعندما تعمل ضمن بيئة Mac فأنها تأخذ تلقائياً شكل واجهات الماكنتوش..وهكذا
وهذا هو السبب الرئيسي لانتشار لغة الجافا
وهو نفس السبب لاختياري هذه اللغة.

ويمكن بواسطتها صناعة الالعاب والبرامج ووو.

فهذه من أبرز المميزات للغة الجافا.

ملحـوظــة

من منطلق من لا يشكر الناس لا يشكر الله احب اشكر
الاستاذ yones7x على تعقيبه وتصحيحة لمعلوماتي

عندي تعليق للكلام الذي باللون الأحمر والمكبر -- والكلام الملون بالبرتقالي والمكبر

بالنسبة للكلام الملون بالاحمر

من قال لك أنه لا يمكن تشغيل الكمبيوتر بدون الجافا

وجرب أن تعمل إعادة تنصيب للويندوز لديك لن ترى الجافا في الجهاز

أنا لا اريد تحطيمك أو شيء من هذا القبيل

لكن اريد تصحيح المعلومة

وهي أن الجافا لا تتدخل في الويندوز وليست جزءا رئيسيا فيه بل هي برنامج مساعد مثل غيرها من البرامج الخدمية

السؤال الان يطرح نفسه:

لماذا نحن نحمل برنامج معالجة الجافا (Java) ونثبته؟

الجواب: لأن أغلب برامج الاتصال والمحادثات على الانترنت والشات (chat) وبرامج خدمية الاخرى وغيرها الكثير الذي لا أعرفه كلها مصنوعة من هذه اللغة أو تعتمد عليها

ومع ذلك فإن غير مستخدمي الانترنت أو برامج الاتصالات والشركات لا يحتاجونها لأجهزتهم

لا اقول إن هذه اللغة قاصرة ولكن استخدامها في هذه الايام يقتصر على ما ذكرت سابقا

و هي فعلا تعمل على جميع الانظمة كما ذكرت أنت أخي الكريم

أما بالنسبة للكلام الملون بالبرتقالي

الجافا برنامج مثل غيره يطلب تحديث وذلك للتطوير

ولكن غالبا التطوير لا يكون كبير إلا في اصدارات رئيسية مثل ٦ الان حاليا و ٧ الآتي في

المستقبل

أما الاصدارات الفرعية مثل اصدار ٦ تحديث ١٧ فهذه التحديثات لتغطية ثغرات البرنامج لتجنب الاختراقات

زبدة الكلام: أن الجافا لا يحدث نفسه لأن ذلك مهم للويندوز بل عادة لتغطية ثغراته باستثناء نزول اصدار جديد

كنت اريد فقط توضيح فكرة بسيطة

وفي النهاية اشكرك جدا على هذا الموضوع وارجو أن لا تأخذ ببالك شيء

واتمنى لك التوفيق في وضع الدروس وأن يجعل الله عملك هذا في ميزان حسناتك

وبصراحة كنت انتظر هذه الدورة على أحر من جمر

تنصيب البرنامج بالصور

V

V

V

دبل كلك

jdk-6u23-nb-6_9_1-windows



Java SE Development Kit and NetBeans IDE Installer

Welcome to the JDK 6 Update 23 and NetBeans IDE 6.9.1 Installer

The installer will install the Java SE Development Kit (JDK) and NetBeans IDE.

Java

H.H.H

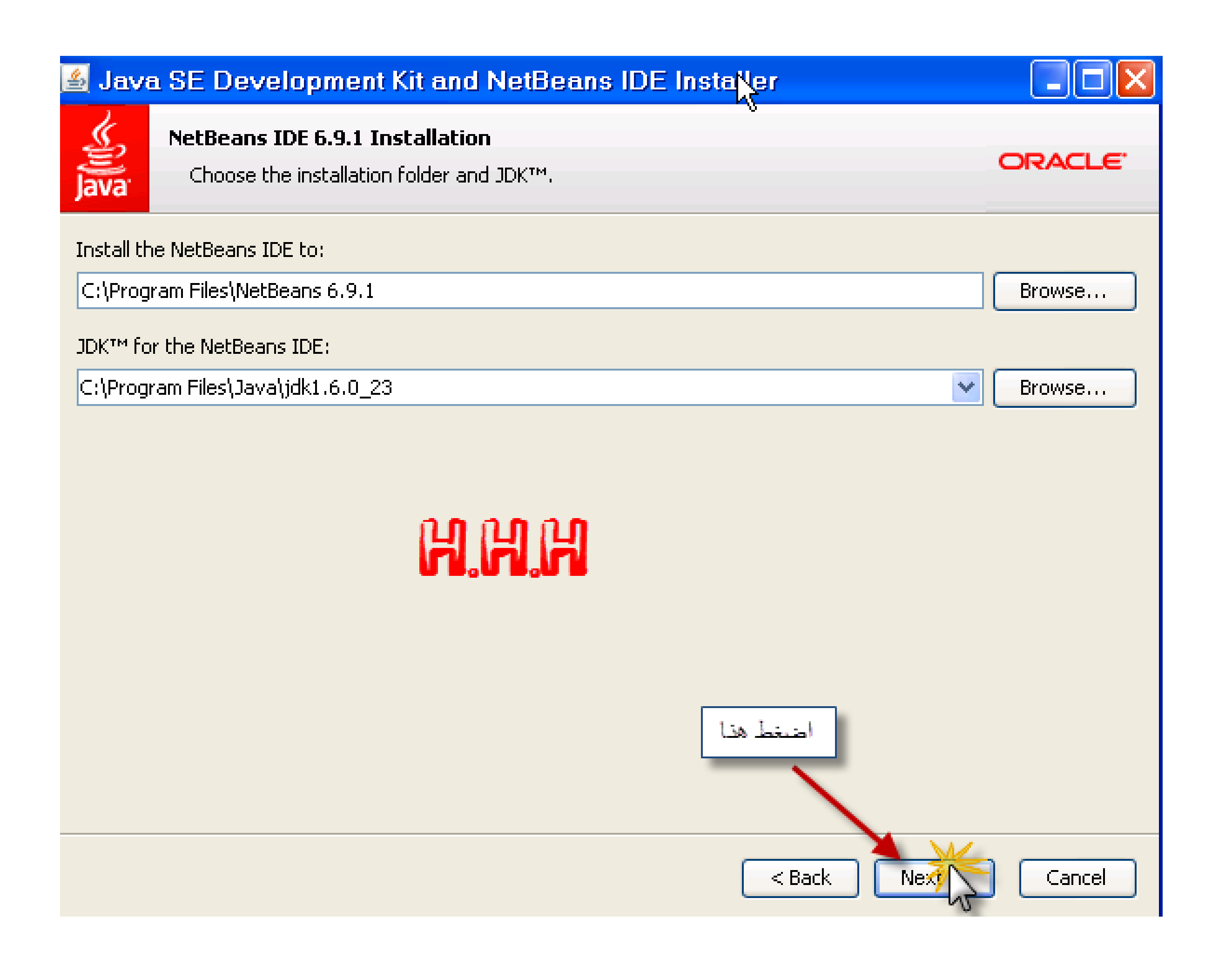
اضغط هنا

ORACLE

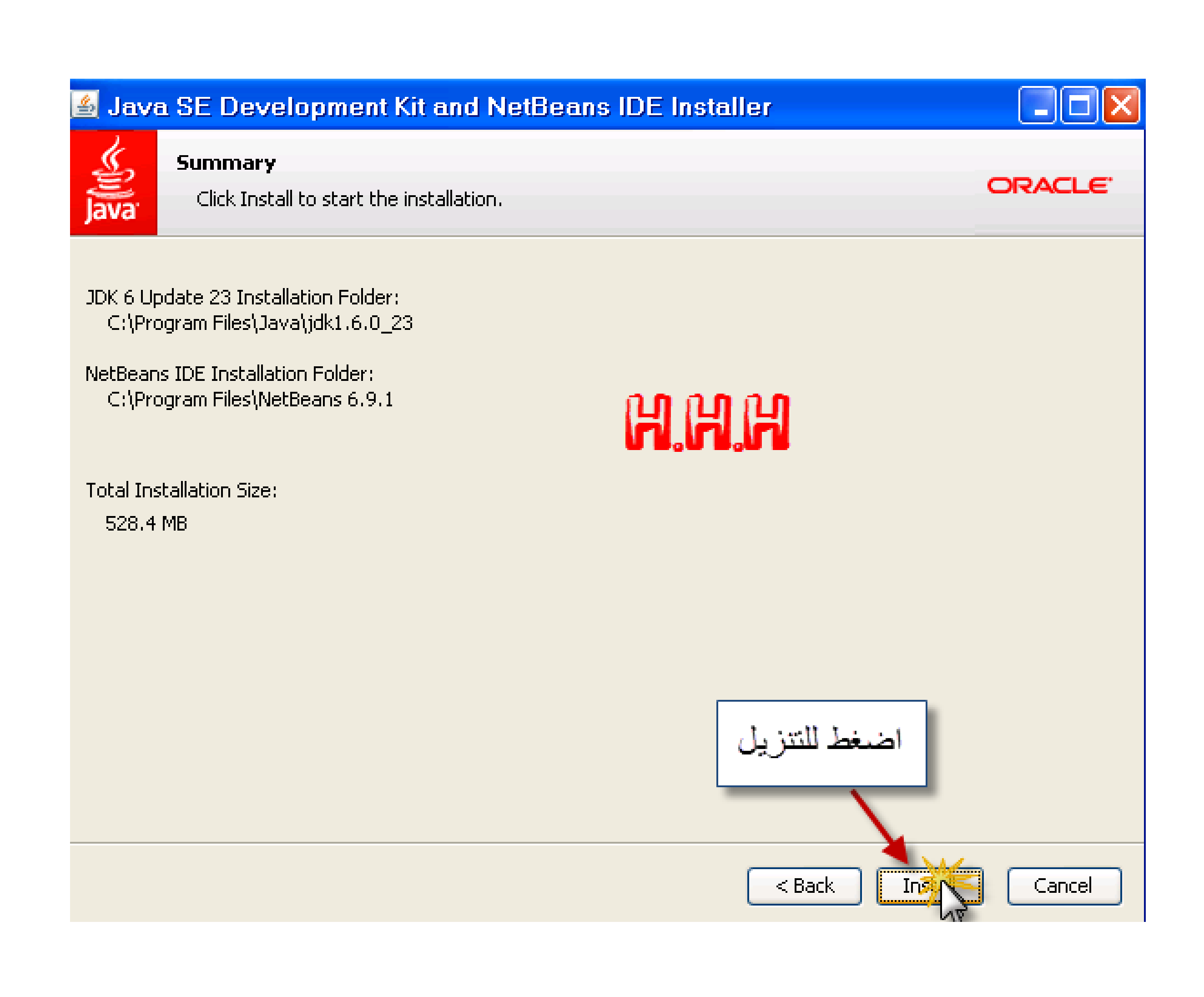
Installation Size: 528.4 MB

Next Cancel


Java SE Development Kit and NetBeans IDE Installer
Java SE Developer Kit (JDK) 6 Update 23 Installation
Choose the installation folder for JDK
ORACLE
Install the JDK™ to:
C:\Program Files\Java\jdk1.6.0_23
Browse...
H.H.H
هنا تحديد لمسار ثم Next
< Back
Next
Cancel



Java SE Development Kit and NetBeans IDE Installer
NetBeans IDE 6.9.1 Installation
Choose the installation folder and JDK™.
ORACLE
Install the NetBeans IDE to:
C:\Program Files\NetBeans 6.9.1
Browse...
JDK™ for the NetBeans IDE:
C:\Program Files\Java\jdk1.6.0_23
Browse...
H.H.H
اضغط هنا
< Back
Next
Cancel


Java SE Development Kit and NetBeans IDE Installer
Summary
Click Install to start the installation.
ORACLE
JDK 6 Update 23 Installation Folder:
C:\Program Files\Java\jdk1.6.0_23
NetBeans IDE Installation Folder:
C:\Program Files\NetBeans 6.9.1
H.H.H
Total Installation Size:
528.4 MB
اضغط للتنزيل
< Back
Cancel


Java SE Development Kit and NetBeans IDE Installer
Installation
Please wait while the installer installs NetBeans IDE and runtimes.
ORACLE
Java
Installing JDK 6 Update 23...
11%
Running JDK installer...
جاري التنصيب
H.H.H
Next >
Cancel

Java SE Development Kit and NetBeans IDE Installer

Setup Complete

Click Finish to finish the NetBeans IDE setup.

ORACLE

H.H.H

Installation completed successfully.

☑ Contribute to the NetBeans project by providing anonymous usage data

- If you agree to participate, the IDE will keep track of the high-level features you use
- The collected anonymous data will be submitted to a usage statistics database at netbeans.org server

The usage statistics will help the development team to better understand user requirements and prioritize improvements in future releases. We cannot and will not reverse-engineer that collected data to find specific details concerning your projects. See more information.

☐ Register the NetBeans IDE and Java SE Development Kit after finishing the installation

Registration gives you the following benefits:

- Special offers on Sun developer products, services and training
- Ability to track and manage your registered products on the SunConnection Inventory site

Registration is FREE.

للتسجيل لاداعي منه

للانتهاء من التنزيل

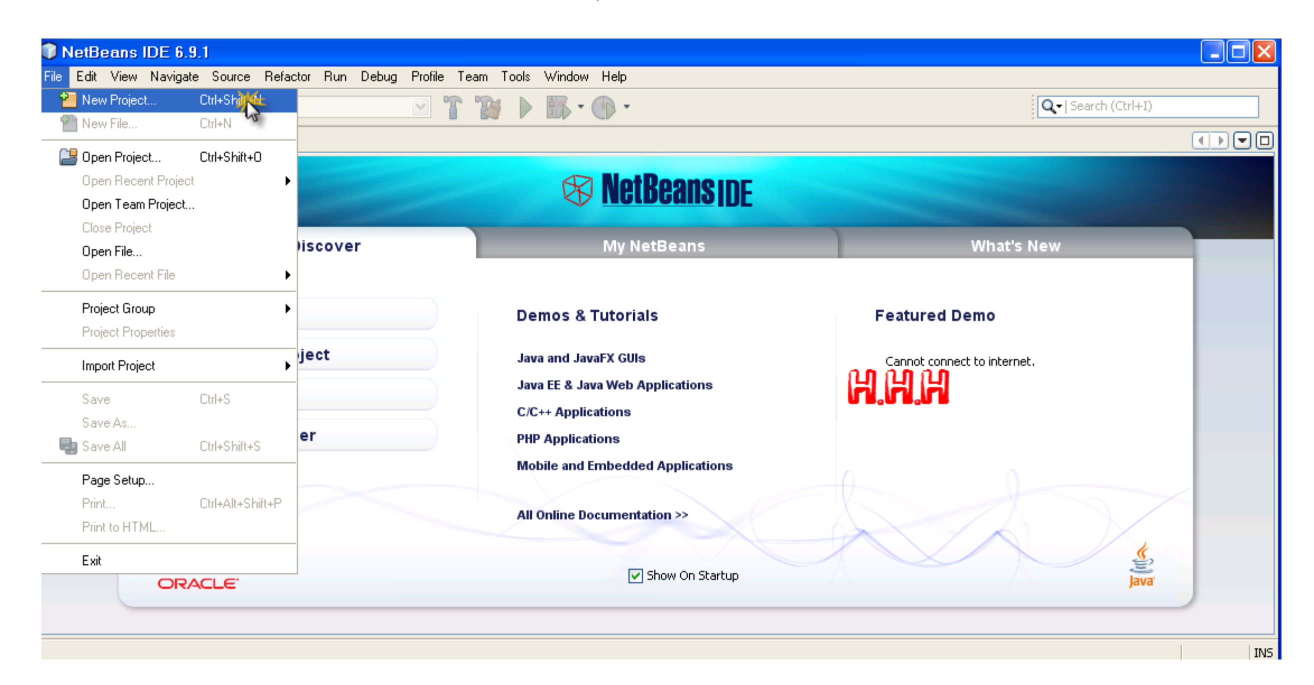
Finish







جاااااري التشغيل




New Project
Steps
1. Choose Project
2. ...
H.H.H
بامكانك الضغط على
التالي مباشرة لانها
تاتيك جاهزة
الارقام فقط للتوضيح
Choose Project
Categories:
Java
Maven
NetBeans Modules
Samples
Projects:
Java Application
Java Desktop Application
Java Class Library
Java Project with Existing Sources
Java Free-Form Project
Description:
Creates a new Java SE application in a standard IDE project. You can also generate a main class in the project. Standard projects use an IDE-generated Ant build script to build, run, and debug your project.
1
2
3
< Back
Finish
Cancel
Help

New Java Application

Steps

1. Choose Project
2. **Name and Location**

Name and Location

Project Name: FirstJava

اسم لمشروع

Project Location: C:\Documents and Settings\XPMUser\My Documents\NetBeansProjects Browse...

Project Folder: ıents and Settings\XPMUser\My Documents\NetBeansProjects\FirstJava

☐ Use Dedicated Folder for Storing Libraries

Libraries Folder: Browse...

Different users and projects can share the same compilation libraries (see Help for details).

☑ Create Main Class firstjava.Main

☑ Set as Main Project

H.H.H

< Back | Next > | Finish | Cancel | Help

New Java Application

Steps

1. Choose Project
2. **Name and Location**

Name and Location

Project Name: FirstJava

Project Location: C:\Documents and Settings\XPMUser\My Documents\NetBeansProjects Browse...

Project Folder: ıents and Settings\XPMUser\My Documents\NetBeansProjects\FirstJava

☐ Use Dedicated Folder for Storing Libraries

Libraries Folder: Browse...

Different users and projects can share the same compilation libraries (see Help for details).

☑ Create Main Class firstjava.Main

☑ Set as Main Project

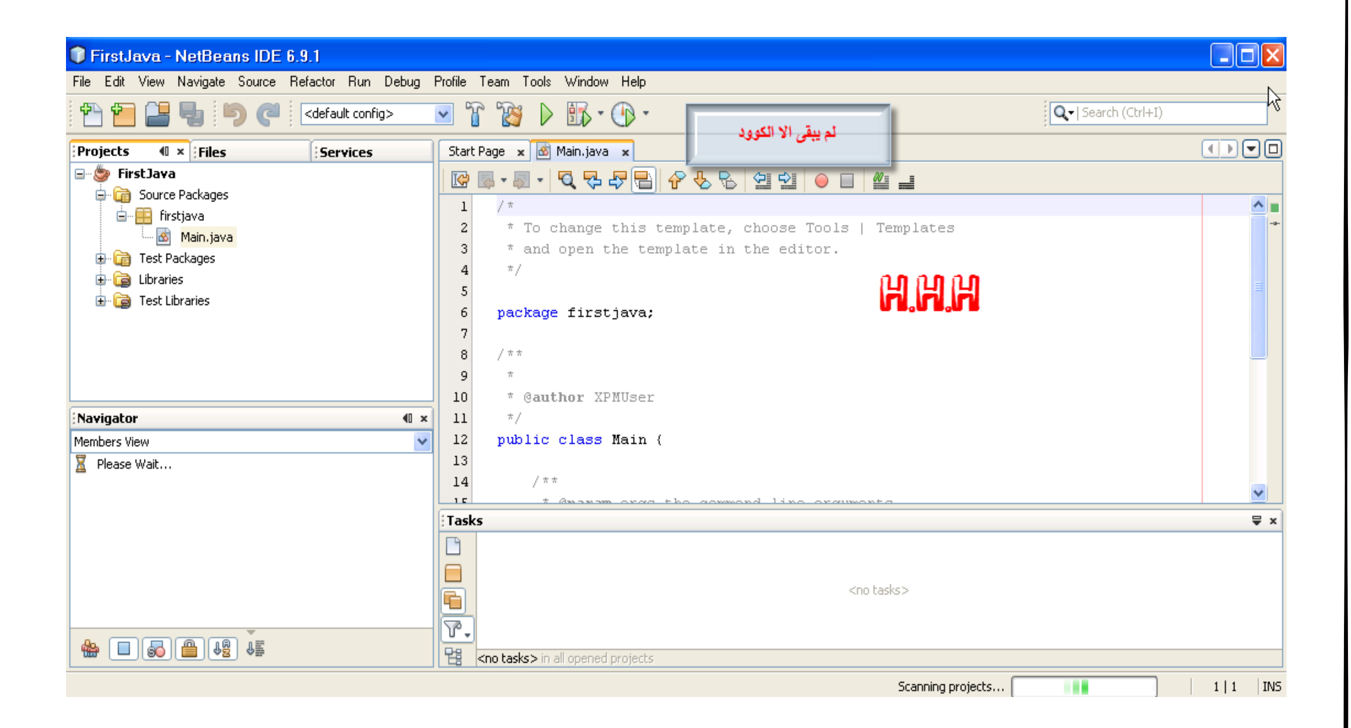
H.H.H

جاري الانشاء

Creating new project

25%

< Back | Next > | Finish | Cancel | Help



هذه صفحة البرنامج لنضع فيها الكود البرمجي
(هنا انشأت كود ترحيبي (تسخين
فقط قم بنسخ ولصق الكود

welcome لا تنسوا اسم المشروع في البداية

```
5
6   package welcome;
7
8   /**
9    *
10   * @author vip
11   */
12  import javax.swing.JOptionPane;
13  public class Main {
14
15      /**
16       * @param args the command line arguments
17       */
18      public static void main(String[] args) {
19
20          JOptionPane.showMessageDialog(null,"Welcome to my course. \n "
21                  + "H.H.H");
22          // TODO code application logic here
23      }
24
```

1 اسم المشروع

2 الصق زي ماهي

3 الصق زي ماهي

بعد الانتهاء من اللصق اضغط F6

الرقم ١

welcome

الرقم ٢

import javax.swing.JOptionPane;

الرقم ٣

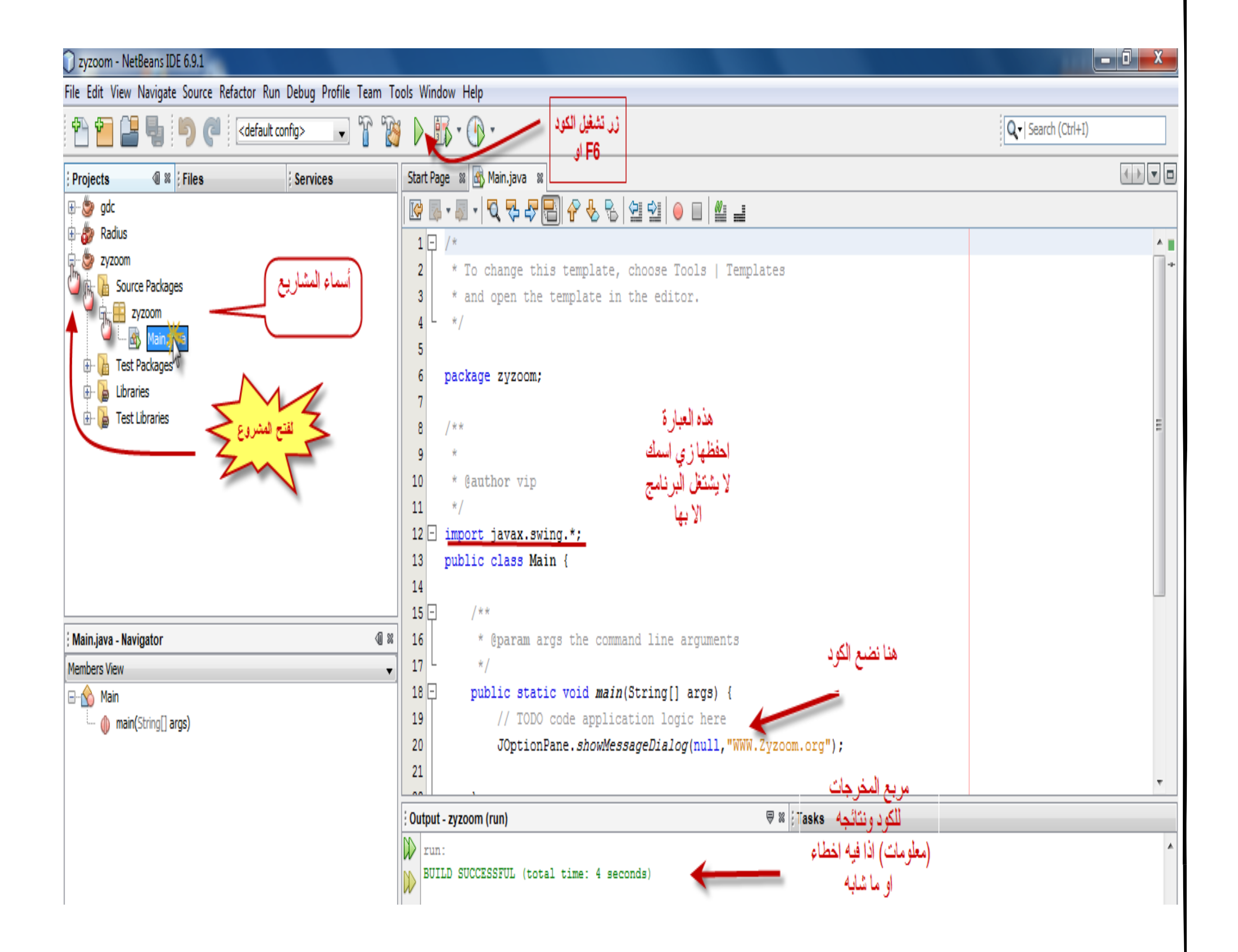
JOptionPane.showMessageDialog(null,"Welcome to my course. \n "
+ "H.H.H");



اولا احب اشكر تفاعلكم مع الدورة مبدئيا والى الامام

اليوم راح اشرح لكم بعض المصطلحات الاساسية التي سنستخدمها بشكل دائم في كتابة البرنامج
وباذن الله راح تفهموها ع الطااااير ومع الامثلة باذن الله

اولا
صورة توضح



طريقة أخرى لتشغيل البرنامج

اضغط هنا

ثـــانيـــا

سوف نبدأ بالاشياء الرئيسية والباقية مع مرور الزمن سوف نتطرقلها

Classes

توجد بداخلها عن عدد كبير من Object

Object

توجد بداخلها عن عدد كبير من Method

Method

الاوامر التي سنستخدمها في الكود

مثال على ما سبق

راح نستخدم الكود اللي موجود في الصورة ليسهل الشرح

```
import javax.swing.*;

class Ch2Sample1 {
    public static void main(String[ ] args) {
        JFrame    myWindow;

        myWindow = new JFrame( );

        myWindow.setSize(300, 200);

        myWindow.setTitle("My First Java Program");

        myWindow.setVisible(true);
    }
}
```

v

v

v

v

```
import javax.swing.*;

class Ch2Sample1 {
    public static void main(String[ ] args) {
        JFrame    myWindow;

        myWindow = new JFrame( );

        myWindow.setSize(300, 200);

        myWindow.setTitle("My First Java Program");

        myWindow.setVisible(true);
    }
}
```

اسم الكلاس الرئيسي للمشروع
وهو نفسه اسم المشروع

class

object

الكوووود

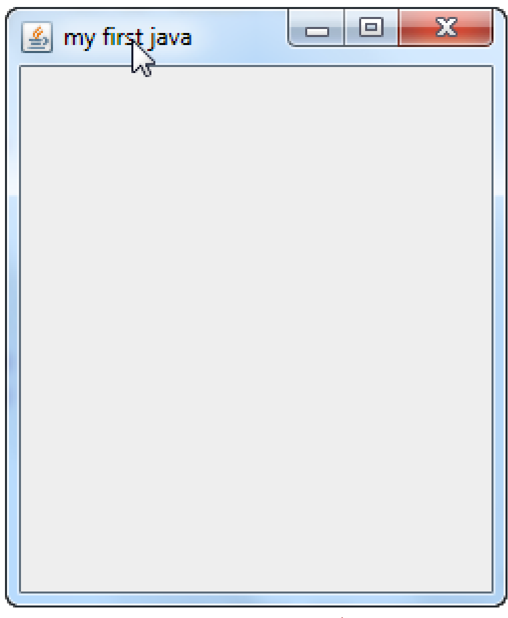
ملاحظة مهمة جدا!!!

حالة الاحرف في لغة الجافا حساسة جدا!!!
يعني في الكلاس لابد ان يبدأ بحرف كابيتال والاوبجيكت.
" لا تشيلون همها راح نتعود عليها من اول كود "

وبهذا يكون قطعنا شوطا من بعض اساسيات لغة الجافا
وبه يكون انتهاء الدرس الاول

اتمنى كتابة الكود اللى موجود فى الصورة
واعطائى النتائج

هذه صورة البرنامج اللى عملناه



في الدرس القادم
راح نتعرف على خصائص الكود اللي كتبناه



أهلاً وسهلاً بكم



اعزائي اعود اليكم اليوم كما وعدتكم محملا بكثيرا
من الحماس والرغبة في اعطاء المزيد

اليوم سوف اشرح بالتفصيل الكود
الذي أنشأناه في الدرس الاول
لكي نفهمه ونفهم خصائصه

V
v

```
12  import javax.swing.*;
13  public class Main {
14
15      /**
16       * @param args the command line arguments
17       */
18      public static void main(String[] args) {
19          JFrame  mywindow;
20          mywindow=new JFrame();
21          mywindow.setSize(400,400);
22          mywindow.setTitle("Zyzoom");
23          mywindow.setVisible(true);
24          // TODO code application logic here
25      }
```

اولا
v

```
import javax.swing.*;
```

هذه العبارة شئ اساسي في كل كود جافا

.نقدر نقول عنها كلمة استدعاء:import

ملف يندرج تحته كثير من الاوامر :javax

swing:من بين الملفات التي تندرج تحت امر javax.

*:نجمة معناها (كل شي يندرج تحت امر swing)

في المراحل المتقدمة سوف نحدد ما الذي نريده بدلا
.(*) من وضع (*) اما الان نكتبها

لو لاحظتو اعزائي انها سلسلة متعلقة ببعض

javax
v
swing
v
all things

ملاحظة / يوجد الكثير من الكلاسات غير
javax فنحن استخدمنا الذي نحتاجه لكتابة برنامجنا
فيوجد على سبيل المثال

java.util
فهذا متعلق باوامر التاريخ
وطريقة عرضه وغيره .

java.lang

فهذا متعلق باوامر الرياضيات
مثل الجذر التربيعي والاس ...

creation vs declaration
v

```
JFrame  mywindow;
mywindow=new JFrame();
```

هذه الخطوة تسمى انشاء وتعريف ٢ في ١

JFrame

كلاس لانشاء الاطارات
JF ملاحظة : اول احرف الكلاس كابيتال كبيرة وهنا حرفي

mywindow

اوبجيكت وهو اسم اختياري على كيفك

كود كلاس JFrame
v

```
mywindow.setSize(400,400);
mywindow.setTitle("Zyzoom");
mywindow.setVisible(true);
```

السطر الاول
الحجم
اسم الاوبجيكت.اسم الميثود
setSize (hight,width
S ملاحظة/ في الميثود اول حرف من ثاني كلمة كابيتال وهنا

السطر الثاني
عنوان الاطار
على ما اظن واضح نفس الاساسيات
ملاحظة \ النص يوضع بين العلامتين " "

السطر الثالث

ظاهر او مختفي

false true

.وفي نهاية الدرس اتمنى اني وفقت في ايصال المعلومة

ملاحظاتكم واستفساراتكم بالغة الاهمية عندي
فلا تترددوا

باذن الله

سوف يكون الدرس القادم شرح لبعض الادوات
من ضمنها كيف نعرف الثابت والمتغير والملاحظات

فانتظروووووني



أهلاً وسهلاً بكم

ZYZOOMM

الحمدلله والصلاة والسلام على نبينا محمد صلى الله عليه وسلم ... وبعد

احب اشكركم على تفاعلكم الدائم معي ومع الدروس

ابدأ اليوم بمراجعة بسيطة للدروس كنقاط اساسية

الدرس الاول

تضمن تعريف بكيفية انشاء المشروع
وشرح لاساسيات كتابة الكود ومن ثم لاوامر تشغيل البرنامج الذي أنشأناه وفي الاخير ختمنا بكتابة كود .

الدرس الثاني

وفي الدرس الثاني قمنا بمعرفة تفاصيل الكود
الذي أنشأناه في الدرس الاول

بعد المراجعة البسيطة للدروس
نستطيع أن نستقبل الدرس الثالث بكل أريحية
والذي سيكون بمعرفة بعض من الأدوات
التي لايمكن الاستغناء عنها بكتابة الكود
والأدوات التي سنتعرف عليها في هذا الدرس
هي

تعريف المتغير
كيفية كتابة الملاحظات

تعريف المتغير

المتغير هو الذي نستطيع نعطيه قيمة تتغير
كل مرة وتكون القيمة بنفس الاسم

وهذه الصورة توضح لنا كيفية تعريف المتغير
في البرنامج
كابيتال String بأن اول حرف من علماً
لانه كلاس
واسم المتغير اختياري على مزاجك

```
String   zyzoom ;
```

نوع المتغير ← String
اسم المتغير ← zyzoom

وهذا الجدول يوضح لنا بعض ابرز انواع المتغير
واستخدامها

String	كلمة "زيزووم"
int	عدد صحيح (٤ أو ٥)
double	عدد حقيقي كسري (4.5)

ملاحظة : بعد تعريف المتغير ننهي بـ ;

كتابة الملاحظات

كتابة الملاحظات في الكود شي بالغ الاهمية بالنسبة لنا

كمبرمجين

Why

عندما نكتب كود بدون ملاحظات بعد فترة من الزمن
ربما نرجع للكود الذي كتبناه خاصة اذا كان كود طويل جداااا فمن الصعب
نتعرف على
.كل شئ مكتوب فيه. خاصة من الهدف للبرنامج الذي أنشأناه
والملاحظات نستطيع ان نكتب فيها ما نشاء من معلومات
والهدف من البرنامج وتعريف كل خطوة بعملها
وهذا الشئ مهم جداااا خاصة للمبرمجين الذين يعملون
في الشركات فان كتابة البرنامج تمر بعدة مراحل
. وعدة مبرمجين
لهذا السبب الملاحظات مهمة جداااا

بعدما عرفنا اهمية كتابة الملاحظات نأتي الان
لنعرف انواع كتابة الملاحظات
فهي ثلاثة انواع وانا اخترت الذي نحتاجه منها
(كل شي في وقته حلو) في هذه المرحلة

ملاحظة : الملاحظة التي نكتبها لا يراها البرنامج
ولا تظهر في النتائج فقط تظهر للمبرمج

Comments

/* ← بداية الملاحظة

تستطيع

كتابة عدة اسطر من الملاحظات

*/ ← نهاية الملاحظة

//

تستطيع كتابة الملاحظة في نفس السطر فقط

بعدما تعرفنا على كيفية تعريف المتغير وكيفية كتابة الملاحظات

(فقد حان الوقت للجزء العملي من الدرس (التطبيق

سوف اعرض اليكم الكود ولن اعرض لكم النتائج
ففي هذا الدرس سوف تكملونه انتم
برفعكم النتائج للكود المعروض في الدرس

```
8
9  import javax.swing.*;
10 public class Main {
11
12     /*
13 كتابة كود الدرس الثالث
14      */
15     public static void main(String[] args) {
16 String zyzoom;  هنا تعريف المتغير //
17 zyzoom=JOptionPane.showInputDialog(null,"Enter your Site");
18 JOptionPane.showMessageDialog(null,zyzoom);
19
```

توضيح بسيط

بعدما عرفنا المتغير الذي هو باسم zyzoom
في بداية السطر الثاني كتبنا ....=zyzoom
لانه سوف يتم تخزين المدخل الذي ستدخله في zyzoom
وفي السطر الثالث
وضعناها ليتم طباعة المحتوى المخزن فيها في البوكس الخاص بين الاقواس كلمة zyzoom بالمخرجات

في الدرس القادم سوف نتعلم كيف نعرف الثابت وسوف نتعلم كيف نتعامل مع الارقام

تقبلوا تحياتي

H.H.H



ZYZOOMM

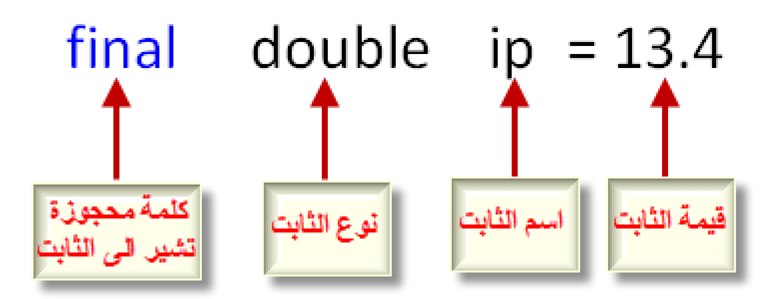
بسم الله والحمدلله والصلاة والسلام على نبينا محمد
صلى الله عليه وسلم .. أما بعد

في الدرس الماضي تعرفنا على تعريف المتغير وكتابة الملاحظات واهميتها
واليوم نتعرف على كيفية تعريف الثابت وتطبيق عليه

مـا هـو الثـابـت ؟؟

هو قيمة نضعها في الكود لكي نخزنها في البرنامج
وتكون ثابتة لا تتغير مهما حصل على عكس المتغير.

كيف نعرف الثابت ؟؟؟



ملاحظة: <u>*ينتهي تعريف الثابت*</u>
بفاصلة منقوطة;



بعدما تعرفنا على تعريف الثابت
يأتي الآن دور التطبيق العملي

```
import javax.swing.*;

public class Main {

    public static void main(String[] args) {
    final double PI = 3.14159;  //  Declare The Constant
        double radius, area, circumference; // Declare The variable
        String radiusStr;  // Declare The variable
         radiusStr=JOptionPane.showInputDialog(null, "Enter radius: " );

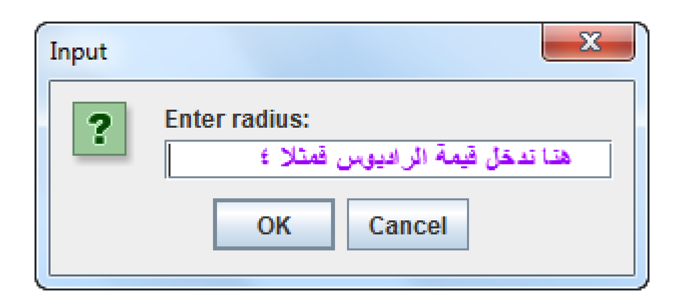
        radius = Double.parseDouble(radiusStr);//Convert The Radius to Double
        area=PI*radius*radius; //  Method
        circumference=2.0 * PI* radius;// Method

        JOptionPane.showMessageDialog(null,"given radius:    "+radius+
                "\n"+"Area  :"
                +area+"\n"+"circumference"+circumference);
    }

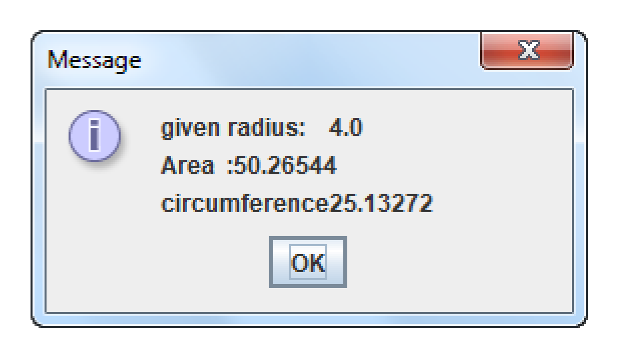
}
```

وهذا الناتج

1



2



في الدرس القادم

سوف استعرض الكود الذي كتبناه في هذا الدرس

بالتفصيل واشرح الادوات التي لم نشرحها

من قبل .

باذن الله





السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

نبدأ اليوم بما انتهينا منه في الدرس الماضي والذي كان عن

تعريف الثابت وتعرفنا على صيغة الثابت وكيفية كتابته في الكود

وأخذنا تطبيقا فيه العديد من الادوات التي شرحتها والتي لم لم اشرحها .

ففي هذا الدرس سوف اشرح الادوات(كلاسات) التي لم اشرحها وسنستخدمها في التطبيق . الا وهي :

JOptionPane

Type Conversion

JOptionPane

هو كلاس لا يخلو كود منه خاصة في التطبيقات العملية التي نأخذها في الدروس ووظيفته إظهار النتائج أو إدخال البيانات وتخزينها في متغير String. ويتعامل مع الحروف فقط ، وبداخله الكثير من Methods من أهمها:

>>>>>>>

```
JOptionPane.showMessageDialog(null,"   ");
```

تستخدم لإظهار المسج الذي بداخل الأقواس

```
JOptionPane.showInputDialog("   ");
```

تستخدم لإدخال نص.



Type Conversion

ندخل على هذا الموضوع بمثال بسيط
ليسهل علينا الفهم

```
int age;

age=JOptionPane.showInputDialog(null,"Enter your age");
```

فمثلا عرفنا age من نوع int
وطلبنا من المستخدم ان يدخل عمره رقماً.
وعندما عملنا تشغيل للكود اعطانا خطأ ..لماذا؟
هل هناك خطأ في Spilling او في الكلمات ؟؟؟؟

لا لا يوجد خطأ في الكلمات .لكن أين؟

وجدنا الخطأ هو

Type Mismatch

. JOptionPane يعني عدم توافق بين المدخل و

ايش يعني؟؟

.String يدعم الحروف فقط JOptionPane يعني ان

!!!!!!!. ولا يدعم الارقام

والمستخدم ادخل رقم...

!!!!!!!فما الحل ؟؟؟؟؟؟؟

Type Conversion

. الحل هو التحويل بين انواع البيانات

String >> int

Float >> double

ما هي صيغة التحويل من String الى int؟؟

```
age=Integer.parseInt(str);
```

str: اسم المتغير المراد تحويل نوعه

.فمثلا لنحل مشكلة الكود السابق

يجب علينا ان نضيف متغير من نوع String ثم نحوله الى int

```
int age;
 String str;
 str=JOptionPane.showInputDialog(null,"Enter your age");
age=Integer.parseInt(str);
```

.وعندما نعمل تشغيل لن يعطينا خطأ فهذا دليل على نجاح التحويل

وهنا جدول يوضح ابرز عمليات التحويل بين انواع البيانات مع الامثلة

v

v

Class	Method	Example
Integer	parseInt	Integer.parseInt('25') → 25 Integer.parseInt('25.3') → error
Long	parseLong	Long.parseLong('25') → 25L Long.parseLong('25.3') → error
Float	parseFloat	Float.parseFloat('25.3') → 25.3F Float.parseFloat('ab3') → error
Double	parseDouble	Double.parseDouble('25') → 25.0 Double.parseDouble('ab3') → error

وفي الأخير اتمنى انني وفقت في شرح الاداتين ووضحت
كيفية عملهما بكل يسر وسهولة







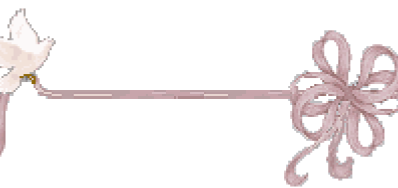
الحمدلله والصلاة والسلام على نبينا محمد صلى الله
عليه وسلم .. أما بعد

في البداية

احب ان اشكر كل من قدم لي آرائه واقتراحاته التي
استفدت منها كثيراا بخصوص الموضوع وطرحه

فالشكر لله ثم لكم ايها الاعضاء

نبدأ درس اليوم بعد أن تعلمنا وفهمنا الادوات
التي في كود الدرسين الماضيين
وفي هذا الدرس سوف نقسم الكود
الى عدة اقسام وأشرحها خطوة بخطوة
لكي نتعمق في الكود وأدواته



فكرة عامة عن البرنامج
عبارة عن معادلات رياضية الهدف منها
اخراج محيط الدائرة ومساحتها.
اذاً المستخدم يحتاج الى ان يدخل
نصف القطر للدائرة ثم يقوم البرنامج
بالحسابات وبعدها يخرج لنا الناتج .

الكـــــــــــود

٧

٧

```java
import javax.swing.*;

public class Main {

    public static void main(String[] args) {
    final double PI = 3.14159;  //  Declare The Constant
        double radius, area, circumference; // Declare The variable
        String radiusStr;  // Declare The variable
         radiusStr=JOptionPane.showInputDialog(null, "Enter radius: " );

        radius = Double.parseDouble(radiusStr);//Convert The Radius to Double
        area=PI*radius*radius; //  Method
        circumference=2.0 * PI* radius;// Method

        JOptionPane.showMessageDialog(null,"given radius:    "+radius+
                "\n"+"Area  :"
                +area+"\n"+"circumference"+circumference);
    }

}
```

بسم الله نبدأ بتقسيم الكود لشرحه



تعريف الثابت

نوعه واسمه وقيمته

```java
final double PI = 3.14159;  //  Declare The Constant
```

تعريف المتغيرات

نوعها واسماؤها

نستطيع ان نعرف اكثر من متغير بنفس النوع نفصل بينهما بفاصلة

```java
double radius, area, circumference; // Declare The variable
```

هنا ايضا عرفنا متغير وطلبنا من المستخدم ادخال نصف القطر

radiusStr=......

معناها انه سوف تخزن القيمة التي سيدخلها المستخدم في......=radiusStr

```
String radiusStr;  // Declare The variable
 radiusStr=JOptionPane.showInputDialog(null, "Enter radius: " );
```

التحويل

تحويل نوع البيانات من String الىint

لماذا ؟؟

فضلاً لا أمرا ارجع للدرس الماضي

```
radius = Double.parseDouble(radiusStr);
```

المعادلات

: *اشارة الضرب

: PIالثابت الذي عرفناه فيما سبق نضع اسمه فقط

```
area=PI*radius*radius; //  Method
circumference=2.0 * PI* radius;// Method
```

اظهار النتائج

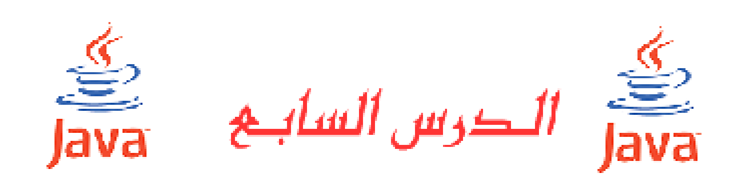
```
JOptionPane.showMessageDialog(null,"given radius:    "+radius+
        "\n"+"Area  :"
        +area+"\n"+"circumference"+circumference);
```

:+radius+تعني وضع قيمتها في النص

:\nتعني النزول لسطر جديد

وفي النهاية اتمنى اني وفقت في شرح البرنامج..

كلي شوق ان أرى تطبيقاتكم



أهلاً وسهلاً بكم

ZYZOOMM

الحمدلله والصلاة والسلام على نبينا محمد صلى الله
عليه وسلم .. أما بعد

نعود مرة أخرى الى دروسنا الممتعة والتي احاول ان ابسط افكارها
وتطبيقاتها بقدر المستطاع.

مــدخل

أهمية الرياضيات في البرمجة

عندما اخترع الكمبيوتر قديـــما كان الهدف الرئيسي منه
هو حل المعادلات الرياضية والفيزيائية الطويلة والمعقدة
لاختصار الوقت ، ومن ثم بدأ يتطور الكمبيوتر
ووووو الى وقتنا هذا.

فيجب على المبرمج ان يكون عنده خلفية عن الرياضيات
فهذا هو المحك الرئيسي الذي يفصل بين المبرمج المحترف
والمبرمج العادي.

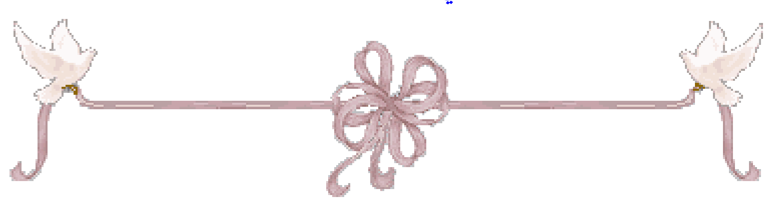
لاتخــافوا



فقط هذه مقدمة مختصرة للأخـيـر ولمن يريد

ان يعرف اكثر فليبحث.

سوف تبين معرفة الرياضيات
في المرااحل المتطورة جـدااااا في لغة البرمجة
يعني احنا بدري علينا.
بس يجب علينا في هذه المرحلة ان نتعلم كيفية كتابة المعادلات
في الكود فقط.



اليوم سوف نتعلم بعض اساسيات الرياضيات التي نحتاجها.

علامات الجمع والطرح والضرب والقسمة وباقي القسمة.

&

قوانين الاولويات



....

فلنبدأ على بركة الله

هذه الصورة تبين العلامات مع الامثلة

Operation	Java Operator	Example	Value (x = 10, y = 7, z = 2.5)
Addition	+	x + y	17
Subtraction	-	x - y	3
Multiplication	*	x * y	70
Division	/	x / y	1
		x / z	4.0
Modulo division (remainder)	%	x % y	3

الجمع + ، الطرح - ، الضرب * ، القسمة / ، باقي القسمة %

سهلة بالمــــرة





قوانين الاولويات

بكل اختصار

عندما تكون عندك معادلة فيها عدد من الاشارات مابين أقواس
واشارة سالب وعلامة جمع...
فهذه لابد ان نعرف أولوياتها
لكي نكتب المعادلة بشكل صحيح
ويخرج الناتج بدقة أكبر
فمثلا الاقواس اولا ثم بالتدريج الاقل فالاقل

اليكم الصورة تبين ترتيب اولويات الاشارات

٧

Order	Group	Operator
High	Subexpression	( )
	Unary operator	-, +
	Multiplicative operator	*, /, %
Low	Additive operator	+, -

نأخذ بعض التفاصيل التي تهمنا في البرمجة

فمثلا عندما نعمل عملية جمع بين رقمين

3+3.5

فان الناتج بكل تأكيد سوف يكون ٦,٥

حلو حلو

طيب لو نفترض ان نريد الناتج فقط رقم صحيحint

ولیس رقم عشري.double

فماذا نفعل ؟؟؟

الجواب

Type Casting

نكتب قبل المعادلة مباشرة بين قوسين نوع الناتج

الذي نريده

فمثلا نحن نريد في هذا المثال الناتج يكون من نوع int يعني عدد صحيح بدون فواصل عشرية

```
b= (int)3+3.5 ;
```

فيكون الناتج

6

الى هنا أختم درس اليوم وباذن الله في الدرس القادم

سوف نتعمق قليلا في المعادلات الرياضية وكيفية كتابتها

مثل: الجذر التربيعي ، الاس العشري......

احب اعتذر عن تأخر الدرس بسبب عارض صحي

تعرضت له . واحب اطمنكم تعافيت ولله الحمد.

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته



أهلاً وسهلاً بكم

ZYZOOMM

الحمدلله والصلاة والسلام على نبينا محمد صلى الله
عليه وسلم أما بعد

نعود مرة اخرى لنكمل سلسلة الدروس في هذه اللغة
. وكلنا شوق الى اتقانها باذن الله

الدرس اليوم كما سبق اعلانه في الدرس الماضي
هو عن
Math Classes
فهو ينتمي الى

import java.lang.Math;

Math Classes

عبارة عن أوامر الرياضيات ودوالها
لنستطيع استخدامها في المعادلات.
للمعلومية سواء كتبنا او لم نكتب
البرنـامج سيتعرف على الدوال
لماذا؟؟؟
يشغلها دائما في الخفاء NetBeans لان البرنـامج
. لذلك لايعطيك خطأ اذا لم تكتبها

ياليت تجربون لتتأكدوا

واليكم الصورة لتوضح ابرز الدوال

Method	Description
exp(a)	Natural number **e** raised to the power of **a**.
log(a)	Natural logarithm (base **e**) of **a**.
floor(a)	The largest whole number less than or equal to **a**.
max(a,b)	The larger of a and b.
pow(a,b)	The number **a** raised to the power of **b**.
sqrt(a)	The square root of **a**.
sin(a)	The sine of **a**. (Note: all trigonometric functions are computed in radians)

الصيغة الرسمية لها

Math.

بعد الدوت نكتب الدالة او الامر

pow(a,b)

يستخدم للأس

a : العدد

b: الاس

sqrt(a)

الجذر التربيعي لما بداخل الاقواس

sin(a)

احدى الدوال المثلثية

max(a,b)

ايجاد العدد الاكبر من بين العددين
اللي بين الاقواس

log(a)

a اللوغاريتم للعدد

هذه بعض الدوال والادوات الرياضية السهلة لكي نستخدمها
. ويوجد الكثير منها التي لم نتطرق لها

بعد ان تعرفنا على بعض الدوال الرياضية
أتى وقت التطبيق

المثال ١
ندخل العدد والاس لايجاد ناتجهما

```java
package math;

import javax.swing.*;

public class Main {

    public static void main(String[] args) {
    String str;
    int num,num1;
    double num2;
    str=JOptionPane.showInputDialog(" : ادخل الرقم");
    num=Integer.parseInt(str);
    str=JOptionPane.showInputDialog(" : ادخل الاس");
    num1=Integer.parseInt(str);
    num2= Math.pow(num, num1);
    JOptionPane.showMessageDialog(null,"  :الناتج يكون"+num2);
```

المثال ٢
ايجاد الجذر التربيعي

```java
import javax.swing.*;
import java.lang.Math;
public class math2 {
public static void main(String[] args) {
    String str;
    int num1;
    double num2;
    str=JOptionPane.showInputDialog(" : ادخل الرقم");
    num1=Integer.parseInt(str);
    num2= Math.sqrt( num1);
    JOptionPane.showMessageDialog(null,"  :الناتج يكون"+num2);
```

وبهذه الأمثلة نختم درسنا لهذا اليوم

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته





أهلاً وسهلاً بكم

ZYZOOM

الحمدلله والصلاة والسلام على نبينا محمد صلى الله عليه وسلم أما بعد

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

الخير مساء \ صباح

بكل اختصار

درسنا اليوم بعنوان

The GregorianCalendar Class

كيفية كتابة التاريخ الميلادي في الكود لاظهاره في النتائج

فلنبدأ

بسم الله

من أين يأخذ _ يحصل_ البرنامج على التاريخ؟

سوف يأخذه من جهازك الذي عملت عليه البرنامج

كيف نستدعي كلاس التاريخ الميلادي؟؟

سوف نحتاج لكي نستدعيه كلا من :

v

```
import java.util.Calendar;
import java.util.GregorianCalendar;
```

اول واحد لطباعة التاريخ
وثاني واحد لانشاء وتعريف كلاس التاريخ.

فبدلا من هذين السطرين سوف اختصر لكم
طريقة الاستدعاء بهذا السطر.

v

```
import java.util.*;
```

تم الاستدعاء الان نستطيع عمل اوبجكت من كلاس التاريخ
بلاوجع رااااااااس

كيف نعمل انشاء وتعريف للاوبجكت ؟

Creation & Declaration

v

```
GregorianCalendar today;

today= new GregorianCalendar();
```

GregorianCalendar من كلاس today عملنا اوبجكت باسم

التاريخ لاظهارها؟ _Methods_ ما هي اوامر

اليكم الجدول

v

v

الشـــــــرح	الأمـــــر
رقم السنة	YEAR
رقم الشهر من السنة	MONTH
رقم اليوم من الشهر	DATE
رقم اليوم من الشهر	DAY_OF_MONTH
رقم اليوم من السنة	DAY_OF_YEAR
رقم اليوم من الأسبوع السبت 0 ، الأحد 1	DAY_OF_WEEK
رقم الأسبوع من السنة	WEEK_OF_YEAR
رقم الأسبوع من الشهر	WEEK_OF_MONTH
صباحاً (0)	AM
مساءً (1)	PM
الساعة بنظام الــ 12 ساعة	HOUR
الساعة بنظام الــ 24 ساعة	HOUR_OF_DAY
عدد الدقائق	MINUTE
عدد الثواني	SECOND

Hint

Capital لو لاحظتوا كلها حروف كبيرة

لذا يجب علينا ان نكون دقيقين في كتابتها في الكود

ملاحظة :

DAY_OF_WEEK

الترقيم من يبدأ من الصفر لذا يجب علينا أن نضع 1+ بعد أمر طباعة التاريخ

هنا توضيح للملاحظة بشكل متعمق

اضغط هنا

حلوووو

طيب كيف نطبع التاريخ؟؟؟؟؟؟؟؟

vvv

vv

v

اسم الاوبجكت

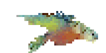
ثابت لابد من كتابته

```
today.get(Calendar.YEAR)
```

هنا نكتب ماذا نريد من صيغة للتاريخ

للحصول على تاريخ الجهاز get.
واذا لم نكتبها يعطينا تاريخ عشوائي

سؤال ع الطاااااااير



كيف اكتب _ اخزن _ تاريخ ثابت في برنامجي الخاص؟
بكل سهوووووووولة

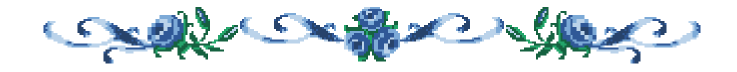
```
GregorianCalendar today;
today= new GregorianCalendar();
```

بين الأقواس مباشرة

هــكــذا

v

```
GregorianCalendar today;
today= new GregorianCalendar(6, 6, 1991);
```



والآن لم يتبقى الا التطبيق

```
package zyzoom;


import java.util.*;
import javax.swing.*;
public class calender{
public static void main (String args[]){

GregorianCalendar today;

today= new GregorianCalendar();

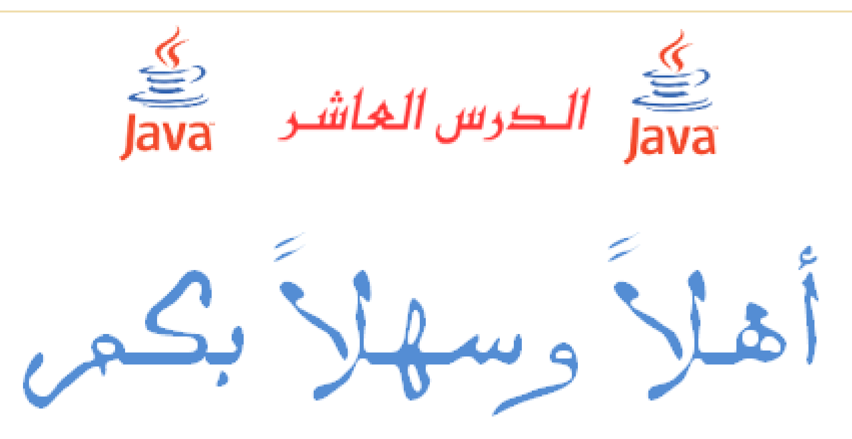
JOptionPane.showMessageDialog(null,today.get(Calendar.DAY_OF_MONTH)
        +"/"+today.get(Calendar.MONTH)+"/"+today.get(Calendar.YEAR));


JOptionPane.showMessageDialog(null,today.get(Calendar.HOUR)+":"+(Calendar.MINUTE)
        +":"+(Calendar.SECOND));
```

وبهذا نختم درسنا لهذا اليوم

اترككم بحفظ الرحمن





الحمدلله والصلاة والسلام على نبينا محمد صلى الله
عليه وسلم . أما بعد

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

أحب اهنئكم بعــودة منتدى الابـــداع

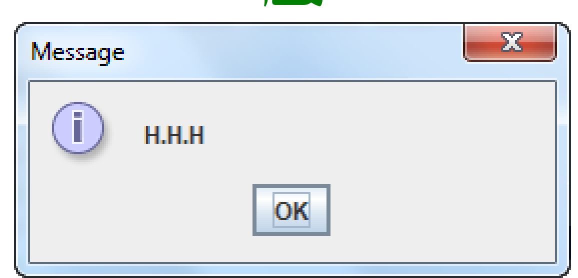
أعود اليكم لنكمل سوياً سلسلة دروس لغة الجافا ،
وسوف يكون درس اليوم خفيف وبسيط جدااا.
تعلمنا في الدروس السابقة كيفية اظهار النتائج
من خلال كلاس
JOptionpane
وتعلمنا كيفية ادخال البيانات واخراجها باستخدام الميثود

showMessageDialog( );

showInputDialog( );

v
v

وتظهر لنا النتائج في مستطيل
هكذا





اليوم سوف نتعلم أداة أخرى

هي

v

System.out.print( );

or

System.out.println( );

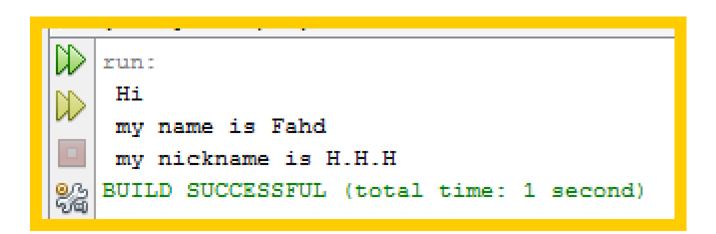
v

v

في هذا الامر يظهر مابين الاقواس في الناتج
وفي الأخير ينزل سطر جديد

(الشاشة السوداء) سوف تطبع لك النتائج كما في شاشة الدوس
netBeans لكن برنامج
عنده الشاشة بيضاء

من مميزات الأداة انك تستطيع بها كتابة عدة اسطر
لتظهر في النتائج.
مثل



الآن بقي ان نتعرف على كيفية كتابة الكود

v

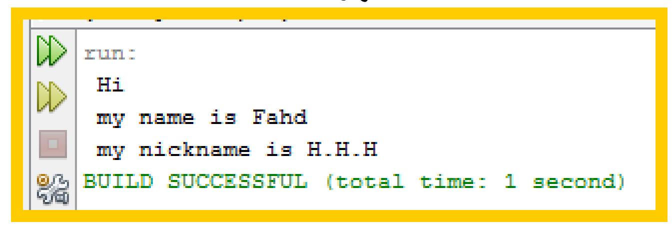
```java
public static void main (String args[]){

    System.out.println(" Hi \n my name is Fahd \n my nickname is H.H.H ");


    }
}
```

سوف تظهر النتائج في أسفل الكود :ملاحظة

لتظهر هكذا



في الدرس القادم سوف نتعمق في هذه الأداة
في كيفية ادخال البيانات واخراجها
بـأذن الله









السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

مساءكم / صباحكم

عــســل

درسنا لهذا اليوم تكملة للدرس السابق

ففي الدرس السابق تعلمنا كيفية اظهار

نتائج الكود عن طريق

```
System.out.print( );
```

وفي هذا الدرس سوف نتعلم كيف ندخل البرنامج البيانات ويقرأها .

لندخل البيانات سوف نستخدم كلاس اسمه

Scanner

لقراءة البيانات

وسوف نستدعيه عن طريق المكتبة

V

```
import java.util.Scanner;
```

ومن ثم نعرف اوبجكت من الكلاس **Scanner**.

ملاحظة : سوف نستخدم **System.in**

لادخال البيانات.

ففي هذا المثال عملنا برنامج مصغر لعملية الجمع.

```java
System.out.println("Enter The two numbers: ");

int first,second ,result;//declare three variables

Scanner in=new Scanner(System.in);
/*create object (in) from class sccaner */

first=in.nextInt();
//read first variable
second=in.nextInt();
//read second variable
result=first+second;
//the formula of sum
System.out.println(result);
// output the result
```

طلبنا من المستخدم ان يدخل رقمين

int وعرفناها بـ

Scanner من الكلاس in ثم أنشأنا اوبجكت

يوجد العديد من الميثود لقراءة البيانات : ملاحظة

double. وString و int فيوجد ميثود للـ




طريقة قراءة البيانات

اسم الميثود. اسم الاوبجكت

()in.nextInt




هذا الجدول يوضح اليكم الميثود بأمثلة للتوضيح

v

Method	Example
nextDouble()	double b=a1.nextDouble();
nextFloat()	float b=a1.nextFloat();
nextInt();	int b=a1.nextInt();
next()	String b=a1.next();

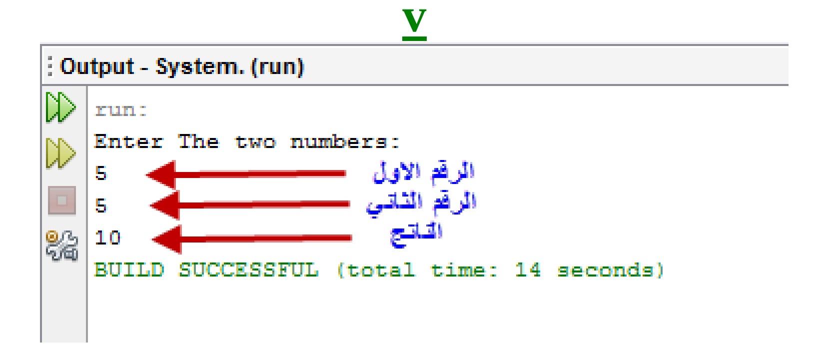


ومن ثم وضعنا معادلة الجمع لتخزن في المتغير **result**

ثم نظهرها(نطبعها) للمستخدم عن طريق : **System.out.println**

سوف يظهر لنا الناتج
هكذا

v



اتمنى ان الله وفقني في تقديم هذا الدرس بالشكل
المطلوب ليسهل عليكم فهمه .

وفي النهاية

اتـركـكم بحفـظ الرحمـن





الحمدلله والصلاة والسلام على نبينا محمد صلى الله عليه وسلم . أما بعد

اليوم سوف ندخل على موضوع جديد
يضيف لنا تحكماً في كتابة البرنامج
وفي عدد مرات تشغيله..
ففي السابق كنا نشغل برنامجنا الخاص
مرة واحدة فقط. ،
واذا كنا نريد تشغيله أكثر من مرة فنضطر
أن نشغله مرة أخرى.
لكن اليوم عندنا أدوات تجعلنا نتحكم في
عدد مرات تشغيل البرنامج..



الموضوع بعنوان

Repetition Statement

او

Loop Statement

بالعربي

٧٧

التكـــرار

ماهو التكرار Loop ؟

التكرار في البرمجة هو تنفيذ مجموعة من العبارات عددا محدد من المرات. ويعتبر التكرار من أهم المفاهيم التي يحتاجها المبرمج .

مافائدة التكرار ؟

توفيراً للوقت ، وتوفيراً للجهد.
لأنه لو أردنا حساب رواتب مائة موظف لكررنا تنفيذ البرنامج مائة مرة ،
وذلك يعتبر إضاعة للوقت وللجهد ، ولذلك نستخدم في البرامج عادة ما يعرف
باسم التكرار (LOOPS) حيث نجعل البرنامج يكرر التنفيذ تلقائياً حسب عدد المرات الذي ترغبه.

ما أنواعها ؟

1

```
while (condition)
{
هنا نضع الكود المراد تكراره
بين الأقواس
}
```

2

```
do
{

}
While (condition)
```

33

```
for ( initialization ; condition ; increment )
{
هنا
نضع
الكود
}
```

وهذا الجدول يبين لنا كيفية استخدام
العلامات : علامة الجمع والطرح....الخ
فلو نلاحظ هناك طريقتان للاستخدام
واحدة مختصرة والأخرى عادية بدون اختصار.

Operator	Usage	Meaning
+=	a += b;	a = a + b;
-=	a -= b;	a = a – b;
*=	a *= b;	a = a * b;
/=	a /= b;	a = a / b;
%=	a %= b;	a = a % b;

وأيضا هذا الجدول يوضح الشرط للتكرار بما يسمى

Condition

العلامة	معناها	مثل
<	أقل من	a<b
<=	أقل من أو يساوي	a<=b
==	يساوي	a==a
!=	لا يساوي	a!=b
>	أكبر من	a>b
>=	أكبر من	a>=b

وأخيـــراً وصلنا الى نهاية البداية

في الدروس القادمة سوف نشرح كل أداة بشرح مستقل بالتفصيل

فضفضة

أحب أن أعتذر للمتابعين عن التأخر في تنزيل الدرس
بسبب الظروف الخاصة وظروف الاختبارات
وأوعدكم أنه لن يمنعنا أي شي من متابعة الدروس
باذن الله.

سوف نواصل سوف نواصل بمشيئة الله ،
لانه وصلنا في الثلث الأخير من هذه الدورة .

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته



أهلاً وسهلاً بكم



الحمدلله والصلاة والسلام على نبينا محمد صلى الله عليه وسلم . أما بعد



أتمنى ان تكونوا في صحة وعافية



نبدأ درسنا لهذا اليوم بما انتهينا به من الدرس السابق
ففي الدرس السابق اخذنا مقدمة عن loop التكرار
وتعرفنا على فوائده من ضمنها توفير الجهد والوقت
وأيضاً تعرفنا على انواع التكرارات.

فاليوم سوف نشرح النوع الاول هو
while loop

في البداية سوف نتعرف على الشكل القواعدي للتكرارwhile

```
while (condition)

{

هنا نضع الكود المراد تكراره

بين الأقواس

}
```

سوف ندخل مباشرة على مثال ليوضح لنا الصورة

```java
int i=0;
while(i<=3)
{
System.out.println("www.Zyzoom.org");
i++;
}
```

اولا : عرفنا متغير وسمينا باسم i
ومن ثم اعطيناه قيمة مبدئية هي ٠

ثانياً : اعطينا شرط للتكرار ان يكون i اقل او يساوي ٣
فاذا تحقق الشرط وكان i اقل او يساوي ٣ فانه ينفذ ما بداخل الاقواس
واذا لم يكن صحيحا فانه يتخطى التكرار
ثالثاً : كتبنا الكود ووضعناه داخل الاقواس لكي يتكرر.

رابعاًincrement :
يعني الزيادة.
اذا البرنامج نفذ الكود الذي بين الاقواس وانتهى منه
فانه ياتي الى الزيادة للـ i بمقدار واحد
ثم يذهب الى الشرط واذا كان صحيحا يدخل الى الكود واذا
لم يكن يتخطاه.

zyzoom.org

هنا بعض الامور التي يجب ان نضعها في الحسبان
وبعض الاخطاء التي نتفاداها في كتابة التكرار

1-لا بد أن نضع الكود المراد تكراره داخل الاقواس للـwhile

2-لابد للتكرار ان يكون له نهاية (يعني عدد محدد من مرات التشغيل)
ولا تكون مفتوحة لانه اذا لم نضع نهاية للتكرار سوف يشتغل
او يكرر الى ما لا نهاية لا يتوقف البرنامج ،

3-في نهاية التكرار (ما قبل القوس الاخير)
لا ان نضع increment يعني الزيادة للتكرار
لكي يصل الى النهاية ، لانه اذا لم نضع الزيادة يصبح
البرنامج يكرر الى ما لا نهاية لا يتوقف البرنامج.

ZYZOOM

في هذا الجزء سوف أشرح كيف يكون شكل الزيادةincrement

```
i=i+1;
```

الزيادة بمقدار واحد

```
i++;
```

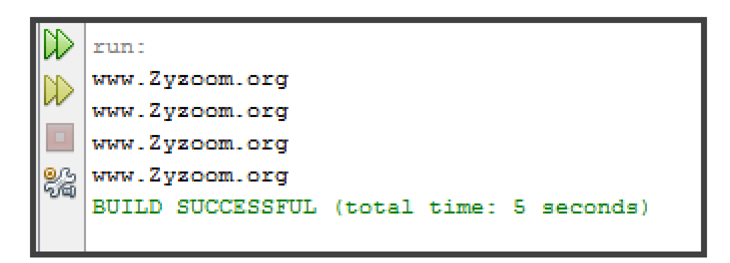
نفس السابق لكن بطريقة مختصرة

```
i+=1;
```

نفس السابق لكن نستطيع أن نتحكم بمقدار الزيادة

ZYZOOM

الآن لم يتبقى لنا الا ان نظهر الناتج لكي نتأكد من عمل التكرار



وبهـذا نختم درسنا لهذا اليوم

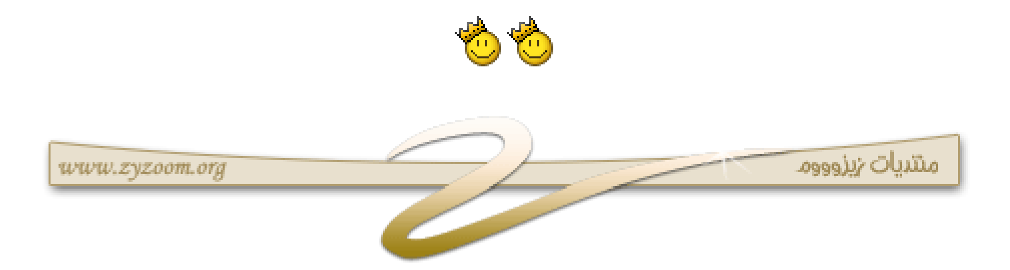
اتركـكم بحفـظ الرحمـن



الحمدلله والصلاة والسلام على نبينا محمد صلى الله عليه وسلم . أما بعد



أتمنى ان تكونوا في صحة وعافية



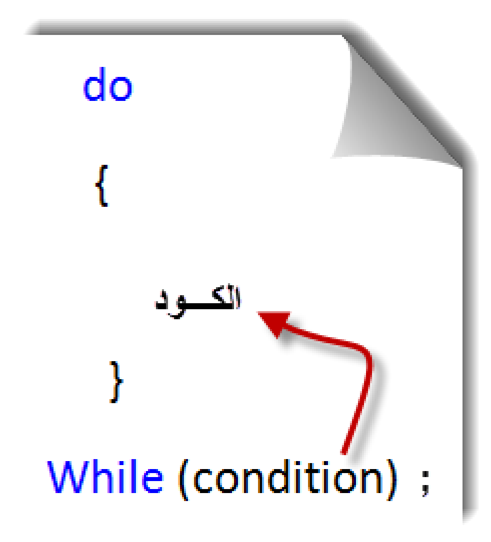
في الدرس السابق اخذنا الاداة الاولى في التكرار
while والتي تسمى
واخذنا امثلة عليها وبعض الاخطاء الشائعة التي
while يجب ان نحذر منها في كتابتنا للـ

اليوم سوف نأخذ الأداة الثانية وهي مشابهه
للأداة الاولى ولكن يوجد فرق رئيسي سوف
نوضحه في هذا الدرس

عنـــوان الـــدرس

Do_while

اليكم الصورة لتوضح كيفية كتابتها في الكود



الكثير منا يتساءل ما هو الجديد في هذه الاداة
او ما الفرق بينها وبين الاداة السابقة
اليكم الاجابة

v

v

الفرق الرئيسي هو في عدد مرات التشغيل
ففي هذه الاداة على الاقل يشتغل الكود اللي داخلها مرة واحد .
وينتهي منه do بعد ان يشتغل الكود في الـ
يذهب الى الشرط واذا تحقق رجع الى الكود نفسه.

ممكن ولا مرة تشتغل while اما الاداة السابقة
يعني اذا تحقق الشرط يتنفذ الكود واذا لم يتحقق لا ينفذ .

zyzoom.org

والآن لم يتبقى الا المثال ليوضح ليتم الاستيعاب بشكل كامل

فكرة المثال

حساب مجموع الاعداد من ٠ الى ١٠ ثم طباعتها

v

v

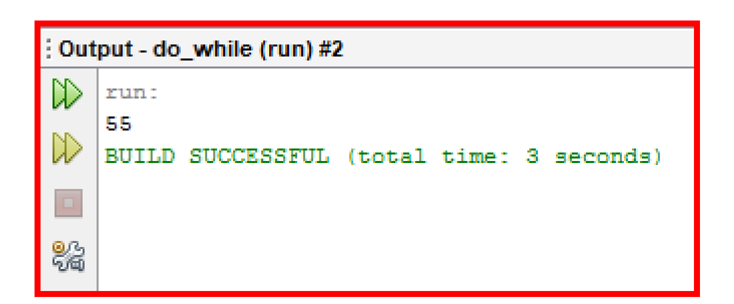
```
public static void main(String[] args) {

    int num=0,sum=0;
    do{

        sum+=num;
      // sum = sum+num ;
      num++;
      // num=num+1;
    }while(num<=10);
    System.out.println(sum);

}
```

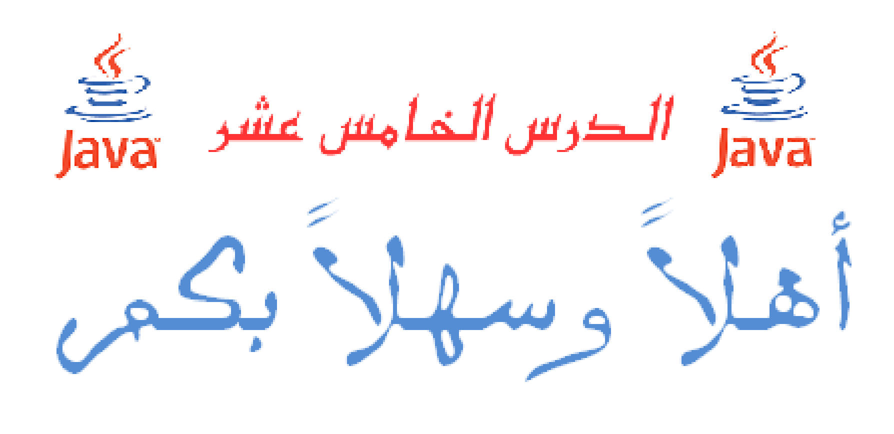
وهنـــا الناتـــج



وفي نهاية الدرس اتمنى انني وفقت في شرح هاتين الاداتين على
اكمل وجه وفي اتم صورة
ولم يتبقى لنا في هذا الموضوع الا اداة واحد سوف نشرحها
في الدرس القادم

باذن الله
والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته





ZYZOOM M

الحمدلله والصلاة والسلام على نبينا محمد صلى الله
عليه وسلم . أما بعد

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

أتمنى ان تكونوا في صحة وعافية



مسـاء / صباح
الخـيـر

في بداية الدرس أحب أشكر كل من الأعضاء والمتابعين
والأصدقاء الذين قدموا الكثير والكثير في سبيل
تطور ورقي هذه الدورة من نصائح وملاحظات وتفاعل ،
واعطائي الثقة الكاملة وأدعو الله ليل نهار أن أكون عند
حسن ظنكم .

ZYZOOM

موضوعنا اليوم سوف يكون تتمة للدرسين السابقين
الذين كانا بعنوان التكرار باستخدام اداتي
while
do-while
لكن اليوم نأخذ النوع الاخير من ادوات التكرار
عنوان الدرس
For-loop



في البداية نأخذ صيغة الـ **for-loop**
وكيفية كتابتها

اليكم الصورة لتوضح لنا الصيغة الرسمية

v

```
for ( initialization ; condition ; increment )
        1                  2            3
{
هنا
نضع
الكود
}
```

نحاول نجزئ الصيغة العامة ليسهل علينا فهمها

1

initialization

التهيئة معناها الحرفي

(اعطاء المتغير قيمة مبدئية) لكن في لغات البرمجة تعرف بـ

كتعريف مبدئي فقط.

مثلاُ

" ثم نعطيه قيمة مبدئية" اي قيمة i نعرف متغير باسم

فنكتب

i=5

او

i=0

2

Condition

الشرط : معناها الحرفي

اي شرط التكرار او اللوب متى ما تحقق الشرط

ينفذ الكود الذي بداخل اللوب

3

increment

الاضافة : معناها الحرفي

الزيادة وفي لغات البرمجة تسمى بـ

يعني بعد ان ينفذ الكود للمرة الاولى تتم زيادة المتغير بمقدار معين

من الزيادة على حسب المقدار

فمثلاً

ثم نعطيه قيمة مبدئية وبعد ان يتحقق الشرط يدخل الى اللوب او الكود i نأخذ المتغير
وبعد ان ينتهي من كود التكرار يرجع الى هذه المرحلة فتتغير قيمة المتغير ثم ترجع
الى الشرط واذا تحقق يدخل الى الكود ....وهكذا

كيف نكتب الزيادة في الكود

++i

للزيادة

--i

للنقصان

ربما نحتاجها في مراحل متقدمة



بعد ان انتهينا من الشرح النظري للـ for-loop
نأتي الآن الى التطبيق العملي

فسوف نأخذ هذا المثال ليوضح لنا تفاصيل الـ for -loop

فكرة المثال

ندخل ٥ ارقام ثم نجمعها ومن ثم نظهر ناتج الجمع

vv
V

```
public static void main (String a[]){

int i,sum=0,number;
String str;
for( i=0; i<5 ; i++ ){
        str = JOptionPane.showInputDialog("ادخل الرقم");
        number=Integer.parseInt(str);
        sum=sum+number;

}
JOptionPane.showMessageDialog(null, " : مجموع الارقام المدخلة يساوي"+sum);


}
```

عملية الجمع

عملية التحويل من
string to int

بس لا تنسون

vvv
vv
نضعه فوق اسم الكلاس وتحت اسم الباكج
v

```
import javax.swing.JOptionPane;
```

. الى هنا نصل الى ختام انواع التكرارات

وفي الدروس القادمة سوف نتعلم الجمل الشرطية وانواعها
. باذن الله

سوف يكون ختام الدورة بختام اخر درس من الجمل الشرطية : ملاحظة

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

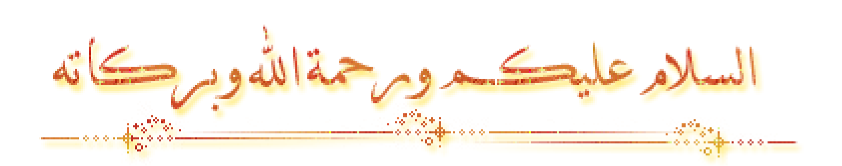




أهلاً وسهلاً بكم



الحمدلله والصلاة والسلام على نبينا محمد صلى الله عليه وسلم . أما بعد



أتمنى ان تكونوا في صحة وعافية



بعد ان انتهينا من معرفة كيفية عمل التكرار للبرنامج

سوف نتعلم في هذا الدرس اداة جديدة تعطينا
اختيارات عديدة للتحكم في مدخلات المستخدم
وتصنيفها .



درسنا لهذا اليوم بعنوان
الجمل الشرطية

هناك نوعان من الجمل الشرطية وسيكون درسنا اليوم
للنوع الأول من الجمل الشرطية والاكثر استخداما وشهرة

سوف نأخذ هذا المثال ليوضح لنا كيفية كتابتها في الكود

```
public static void main (String a[]){

String t=JOptionPane.showInputDialog("Enter Your grade: ");
int g=Integer.parseInt(t);

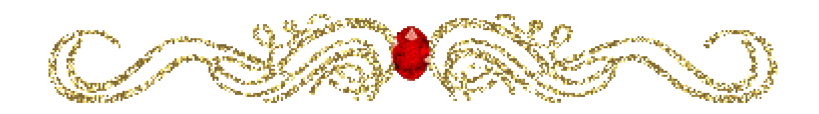
if(g>=60){
JOptionPane.showMessageDialog(null,"pass");
}
else
 JOptionPane.showMessageDialog(null,"faild");
}
```

بما اننا في جو الاختبارات لن يبتعد مثالنا عن الجو

فكرة المثال

ان نطلب من المستخدم ادخال درجته في المادة كما في نظام الجامعات
واذا ادخل درجته سوف يتم تصنيفها حسب التصنيف المكتوب في الكود
فنحن وضعنا تصنيفين
اذا ادخل درجة ٦٠ فما فوق الاول ناجح
للاسف اذا ادخل درجة اقل من ٦٠ الاثاني راسب

ملاحظة\\ في الكود if نستطيع ان نضع اكثر من
يعني نستطيع ان نضع اكثر من تصنيف للمدخل



بحثت في بعض مواقع الانترنت لمعرفة كيفية حساب
الوزن المثالي للجسم فخرجت بالمعادلة التالية:

الناتج= (الوزن بالكيلوجرام) /(الطول بالمتر) تربيع
اذا كان الناتج أقل من ١٨,٥ فالوزن أقل من الطبيعي
إذا كان الناتج من ١٨,٥ إلى ٢٤,٩ فالوزن ملائم جداً للطول
إذا كان الناتج من ٢٥ إلى ٢٩,٩ فهذا زيادة في الوزن
إذا كان الناتج من ٣٠ إلى ٣٩,٩ فهذا يعتبر سمنه
إذا كان الناتج أكثر من ٤٠ فهذا يعتبر سمنه مفرطه ..

مثال على العمليه :
(وزني ٧٠ تقريباً و طولي ١,٧٣ متر (١٧٣ سم
فالعمليه كالتالي : ٧٠/(١٧٣)٢ = ٢٣,٤ تقريباً

في هذا البرنامج فيه تطبيق لدرسنا لهذا اليوم
وأيضا نستفيد منه في معرفة ملائمة طولنا لوزننا

اليكم الكود لتعملوا برنامج لحساب الوزن المثالي

```
  public static void main (String a[]){
String l=JOptionPane.showInputDialog("ادخل الطول بالمتر");
  double length=Double.parseDouble(l);

  String w=JOptionPane.showInputDialog("ادخل الوزن بالكيلوجرام")
  double weight=Double.parseDouble(w);

  double perfect =weight/Math.pow(length,2);

  if (perfect<18.5)
      JOptionPane.showMessageDialog(null, "الوزن اقل من الطبيعي"

  else if(18.5<=perfect && perfect<=24.9)
      JOptionPane.showMessageDialog(null, "الوزن ملائم جدا للطول

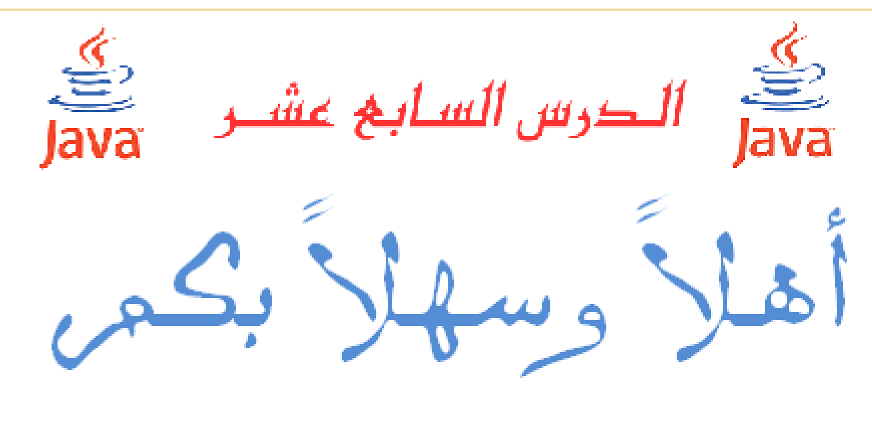
  else if(25<=perfect && perfect<=29.9)
      JOptionPane.showMessageDialog(null, "تعاني من سمنة");

  else if(perfect>40)
      JOptionPane.showMessageDialog(null, "سمنة مفرطة");
  }
```

H.H.H









الحمدلله والصلاة والسلام على نبينا محمد صلى الله عليه وسلم . أما بعد



أتمنى ان تكونوا في صحة وعافية

نلتقي اليوم لنكمل سلسلة الدروس في الدورة
واليوم كما تعلمون مسبقاً انه سوف يكون
الدرس الاخير في هذه الدورة

سوف نتعلم الجزء الثاني من الجمل الشرطية
ففي الدرس السابق تعلمنا
if-else
وفي هذا اليوم سوف نتعلم
switch



الصيغة العامة للـ **switch**

```
Switch (choice) {
Case 1:  statement .... ;
break;
Case 2: statement.... ;
break;
etc. ..............
default : statement.... ;
}
```



فكرة عمل الـ switch

تمكن المبرمج من التحكم في عمل البرنامج وتجزئته ليسهل على المستخدم
خيارات السويتش switch كيفية التعامل مع البرنامج لان
كل خيار على حدة (متسقلة) واضحة وغير متداخلة

توضيح صيغة الكود في السوتش

السوتش لايوجد لها شرط مثل **if-else**
انما لها خيارات يضعها المبرمج لكي يستخدمها المستخدم
الكلمات الملونة باللون الازرق هي ادوات السوتش

case 1:
اذا ادخل المستخدم الرقم واحد ينفذ الكود المندرج تحته.
case 2:
اذا ادخل المستخدم الرقم اثنين ينفذ الكود المندرج تحته.
.....
وهكذا

default :
else تؤدي نفس عمل الـ
if-else في الـ
بمعنى
انه اذا ادخل المستخدم خيار غير موجود من ضمن الخيارات
default ينفذ الكود الذي بداخل



بعد ان تعرفنا على السوتش نظري وفهمنا كيفية عملها
نأتي الان للتطبيق العملي.

فكرة مثال التطبيق

عمل آلة حاسبة ونعطي المستخدم خيارات

الخيار الاول
عملية الجمع
الخيار الثاني
الطرح
الخيار الثالث
الضرب
الخيار الرابع

القسمة

vvvvvvvv

vvvvvvvvv

vvvvv

vvv

vv

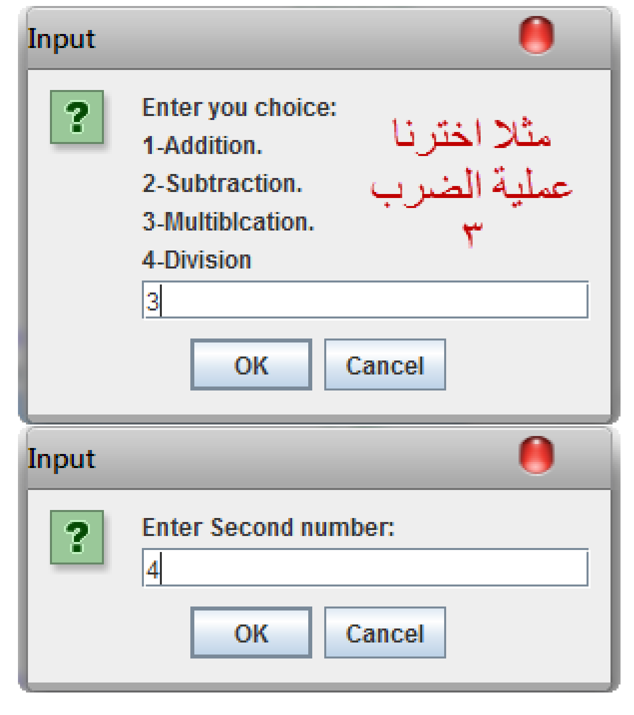
v

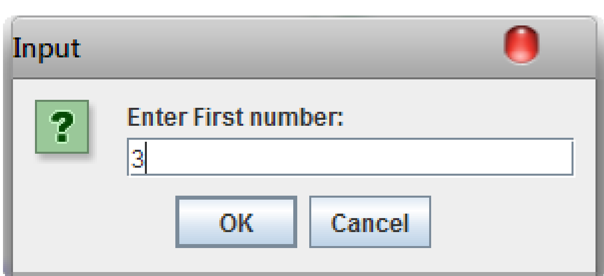
```
public static void main (String a[]){
double num1,num2;
String input=JOptionPane.showInputDialog("Enter you choice:\n1-Addition.\n2-Subtraction.\n3-"
        + "Multiblcation.\n4-Division ");

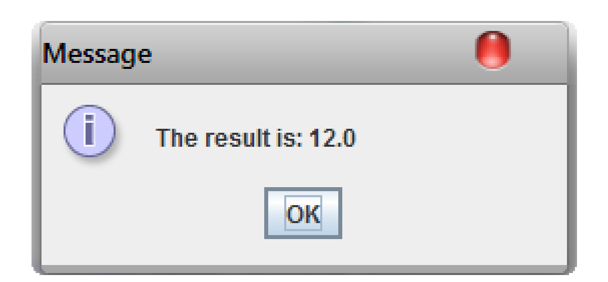
String numst1=JOptionPane.showInputDialog("Enter First number:");
String numst2=JOptionPane.showInputDialog("Enter Second number:");
int choice=Integer.parseInt(input);
num1=Double.parseDouble(numst1);
num2=Double.parseDouble(numst2);
switch(choice){

    case 1:
        double add=num1+num2;
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "The result is: "+add);
        break;

    case 2:
        double Sub=num1-num2;
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "The result is: "+Sub);
        break;
    case 3:
        double mult=num1*num2;
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "The result is: "+mult);
        break;
    case 4:
        double div=num1/num2;
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "The result is: "+div);
        break;
    default:
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Error number");
 }
 }
 }
```







وبهذا الدرس يكون قد اكملت سلسلة الدروس المخطط لها في
هذه الدورة .
لكن لن تكون المشاركة الاخيرة لي.
اتمنى ان اكون قد وفقت في دروسي المتواضعة جدا
ووضعت لكم حجر الاساس في لغة البرمجة الجافا

ممكن البعض يتساءل عن دروس الواجهات interface
في الجافا

احب اجيب عن هذا السؤال بأنه الواجهات تحتاج دورة اخرى
وانا لا استطيع عمل دروس الواجهات لاني لم اتقنها بعد

وارجو منكم قبول عذري



في المشاركة القادمة سوف اقدم
اليكم هدية متواضعة مني لكم
اتمنى قبولها
انتظـــرووووني

1 Right Click

```
package zyzoom;

import javax.swing.JOptionPane;

public class mobde3ah {

public static void main (String args[]){

String a;
    a=JOptionPane.showInputDialog("Enter what do you
    JOptionPane.showMessageDialog(null,a);

    }
}
```

Navigate	
Show Javadoc	Alt+F1
Find Usages	Alt+F7
Call Hierarchy	
Insert Code...	Alt+Insert
Fix Imports	Ctrl+Shift+I
Refactor	
Format	Alt+Shift+F
2 Run File	Shift+F6
Debug File	Ctrl+Shift+F5
Test File	Ctrl+F6
Debug Test File	Ctrl+Shift+F6
Run Into Method	
New Watch...	Ctrl+Shift+F7
Toggle Line Breakpoint	Ctrl+F8





هديتي اليكم هي

برنامج يقوم بتجميع ملفات الكود الذي كتبته ويحولها الى برنامج مستقل بذاته.

اسم البرنامج

Jar2Exe

رابــط التحميل

VVVV

MediaFire

<u>**الحمــدلله**</u>

<u>**مــلاحظة**</u>

عند تحميل المجلد المضغوط تجدون بداخله

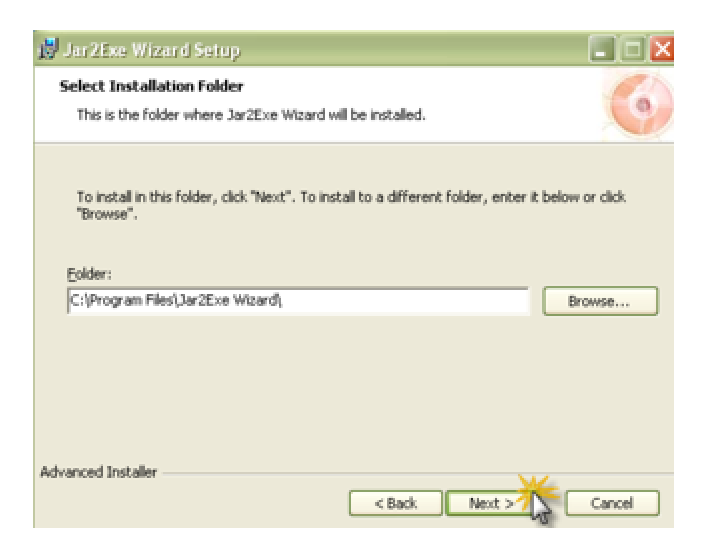
ملفين واحد

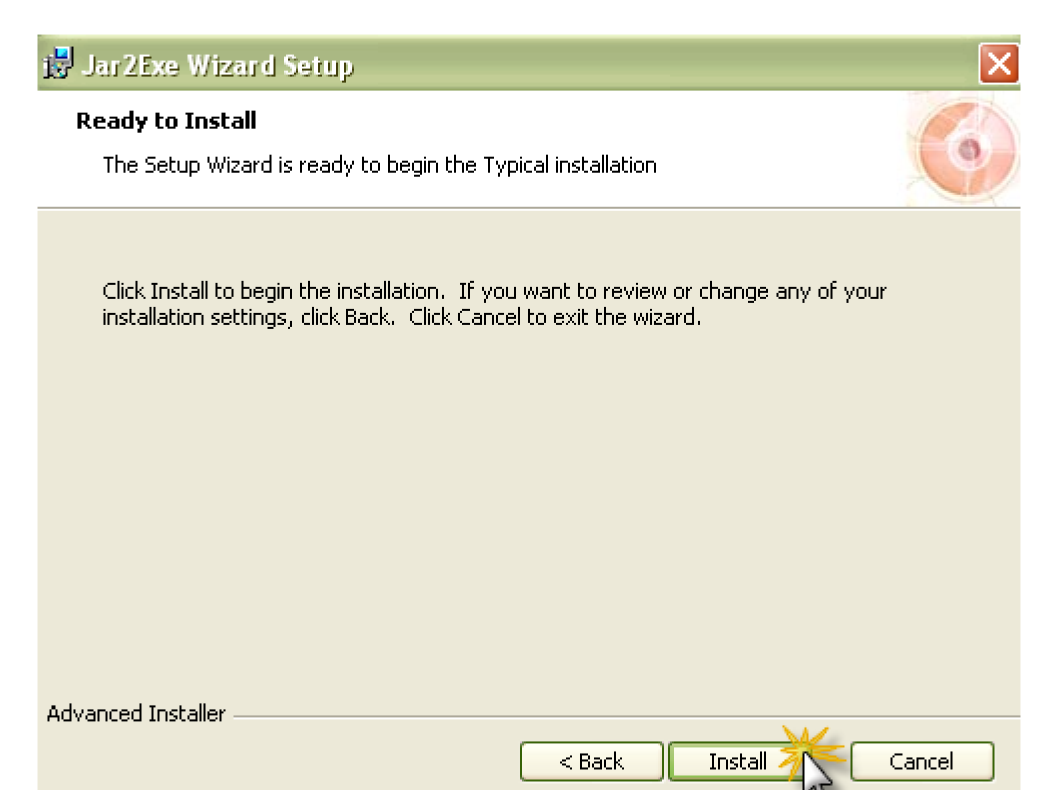
للاجهزة ٣٢-بت

للاجهزة ٦٤-بت

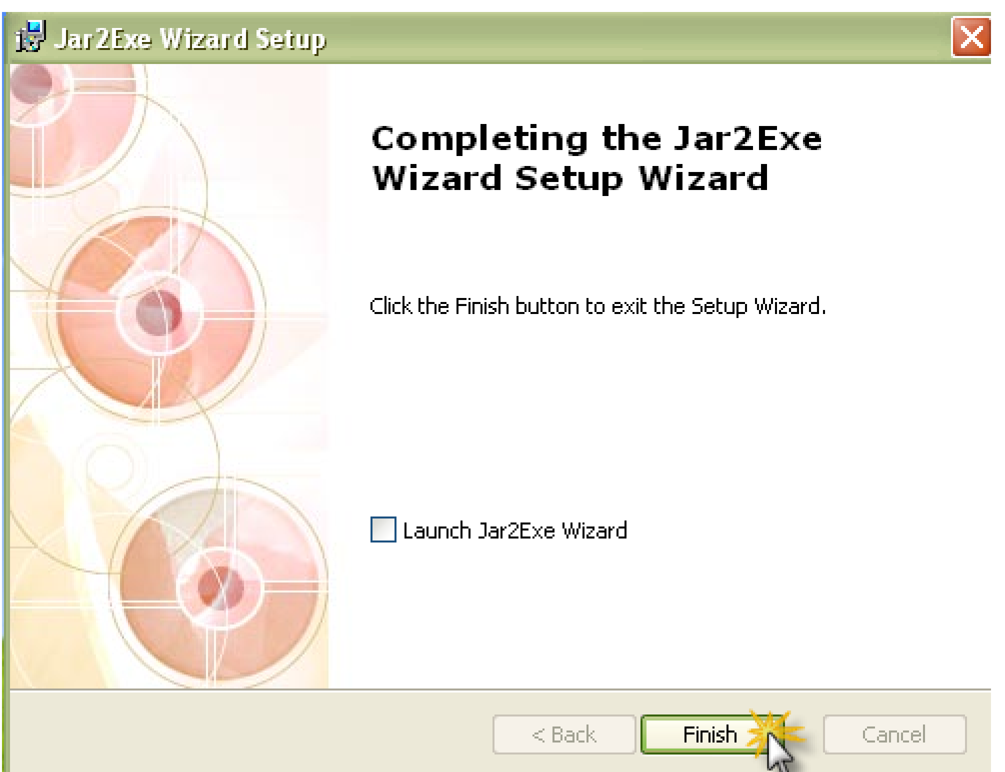
<u>كل حسب جهازه</u>




Jar2Exe Wizard Setup
Select Installation Folder
This is the folder where Jar2Exe Wizard will be installed.
To install in this folder, click "Next". To install to a different folder, enter it below or click "Browse".
Folder:
C:\Program Files\Jar2Exe Wizard\
Browse...
Advanced Installer
< Back
Next >
Cancel


Jar2Exe Wizard Setup
Ready to Install
The Setup Wizard is ready to begin the Typical installation
Click Install to begin the installation. If you want to review or change any of your installation settings, click Back. Click Cancel to exit the wizard.
Advanced Installer
< Back
Install
Cancel



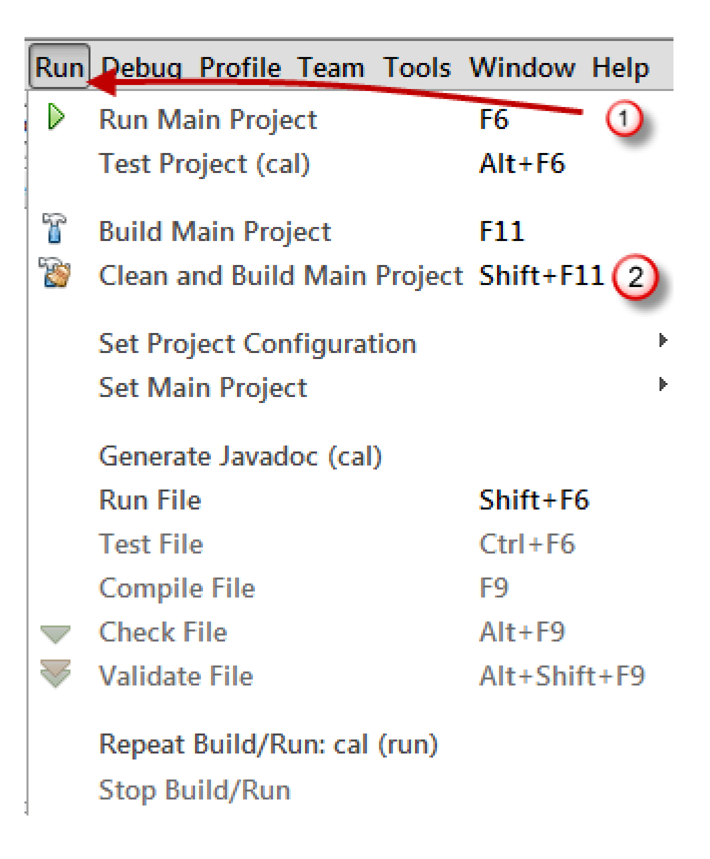


تم الانتهاء من تنزيل البرنامج

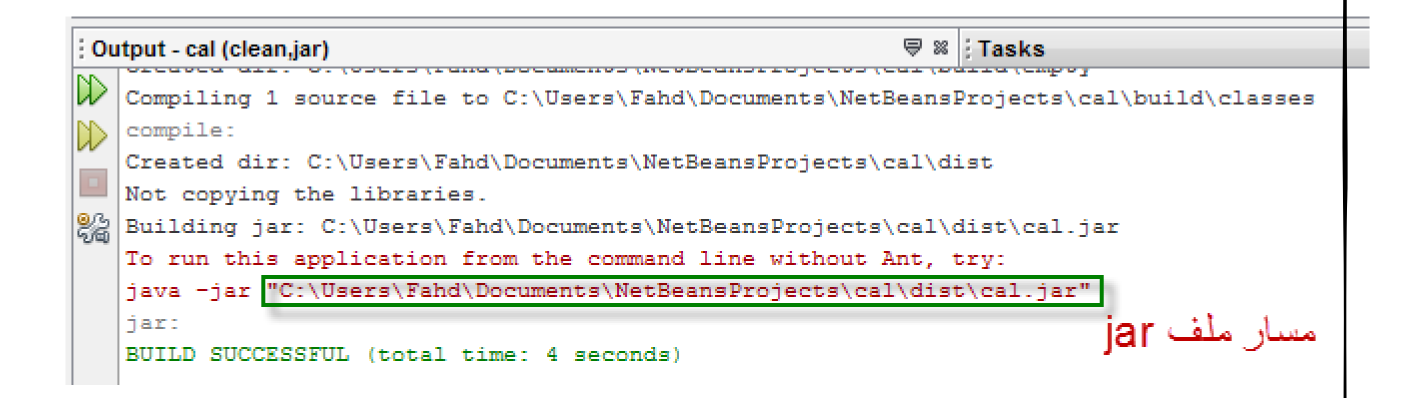


الآن نبدأ في عمل البرنامج

اول خطوة نذهب لبرنامج NetBeans
ونفتح البرنامج الذي نريده
وبعدها نتبع الصورة



وبعد هذه الخطوة يتم عمل ملف بصيغة Jar.
واليكم في الصورة عمل مساره

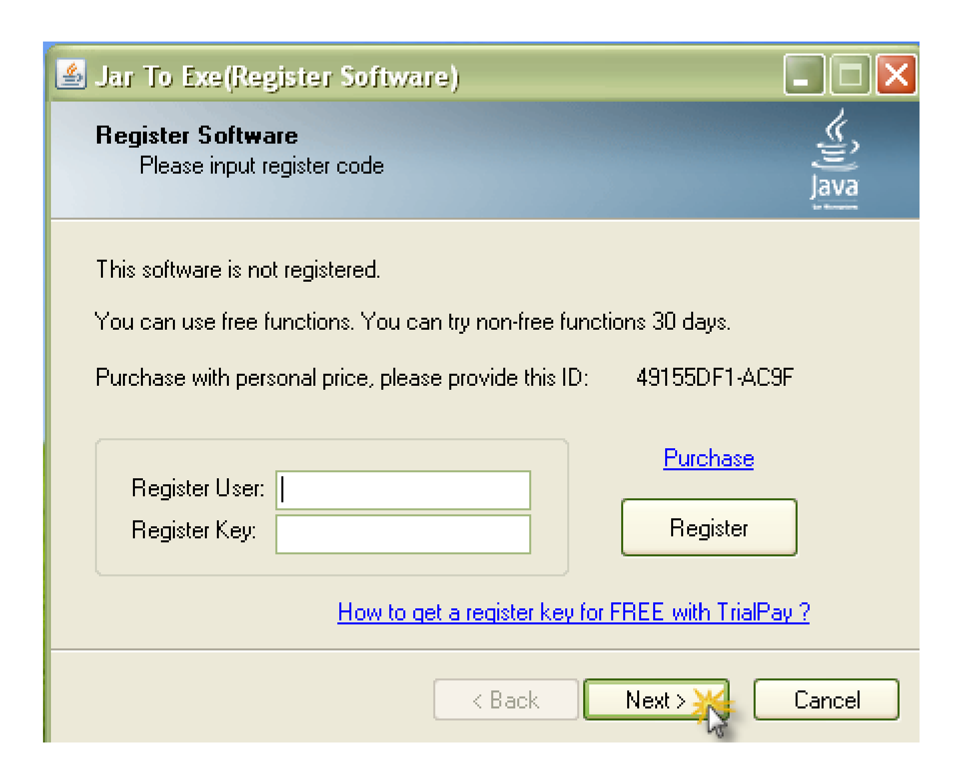


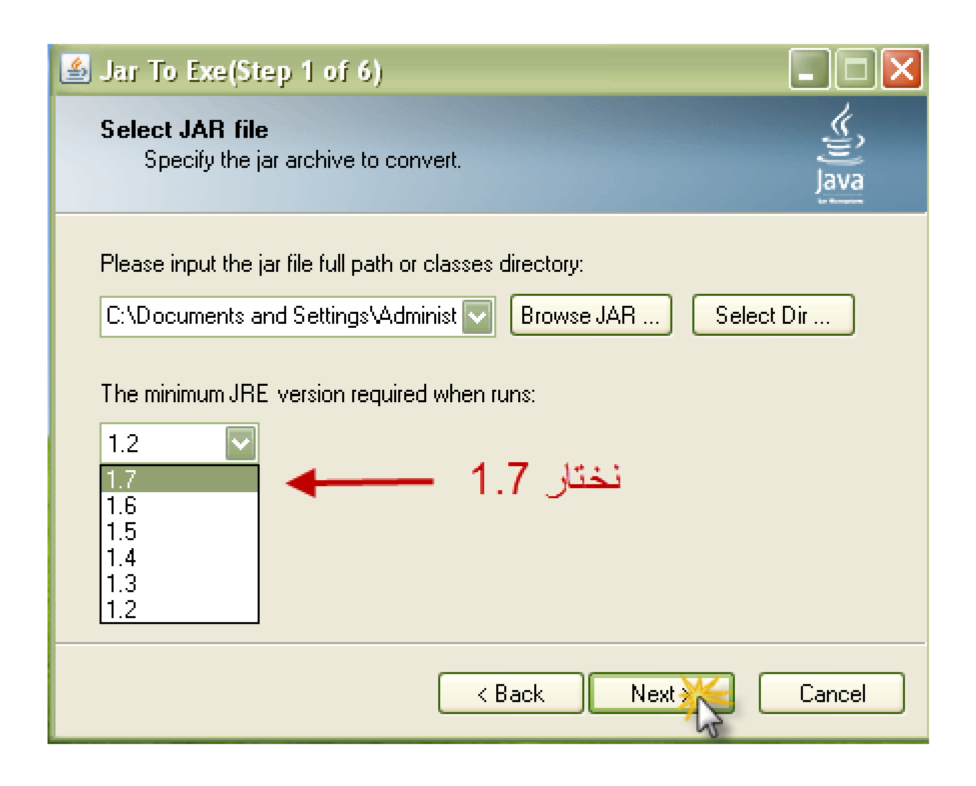


ايقونة البرنامج

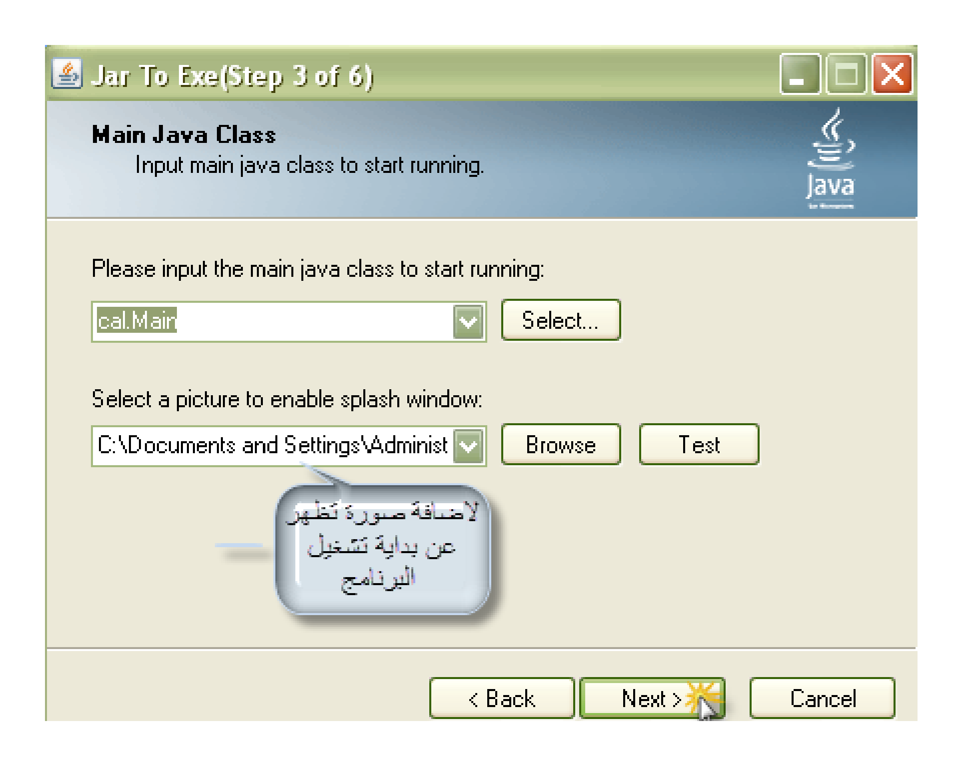


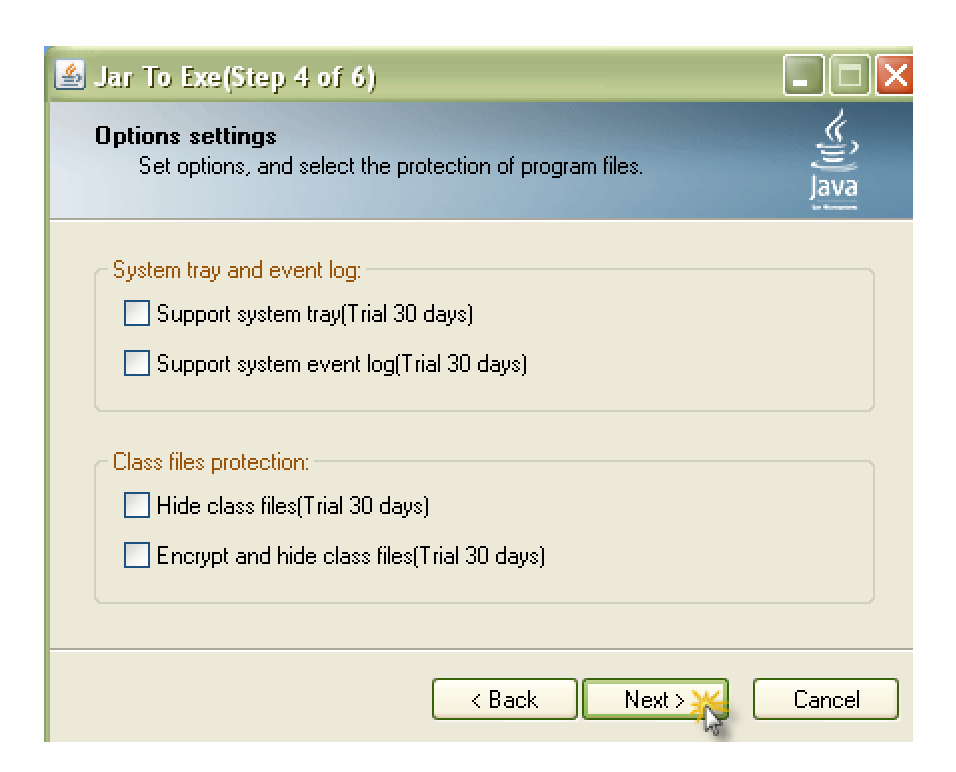
اضغط دبل كلك على الايقونة
ثم اتبع الصور

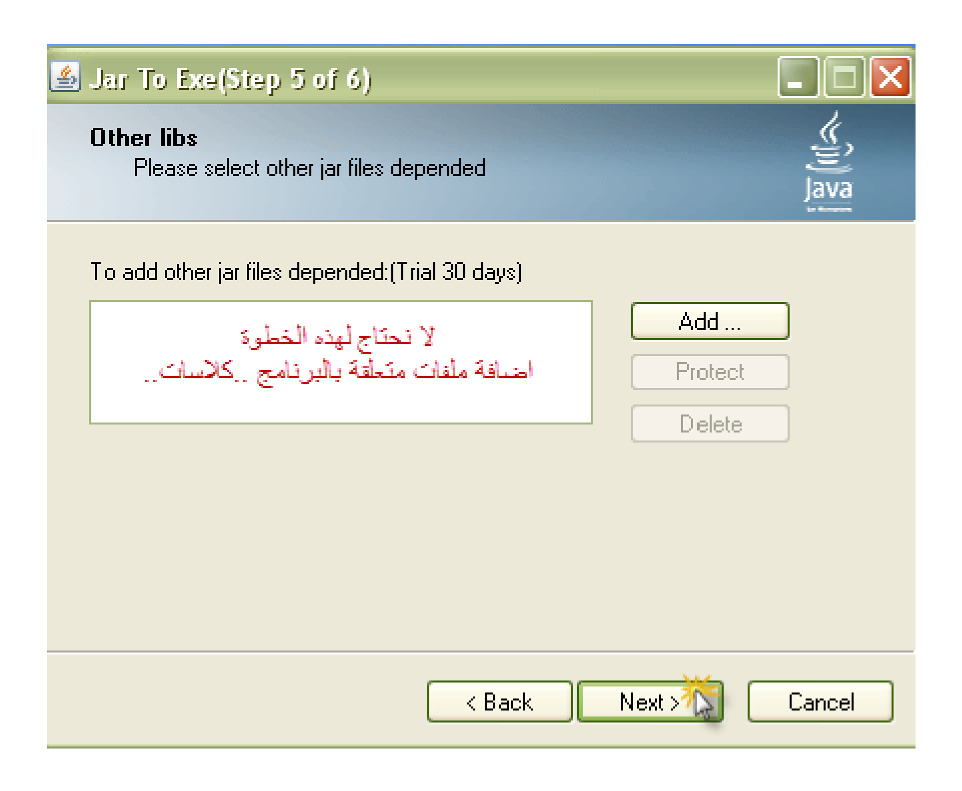


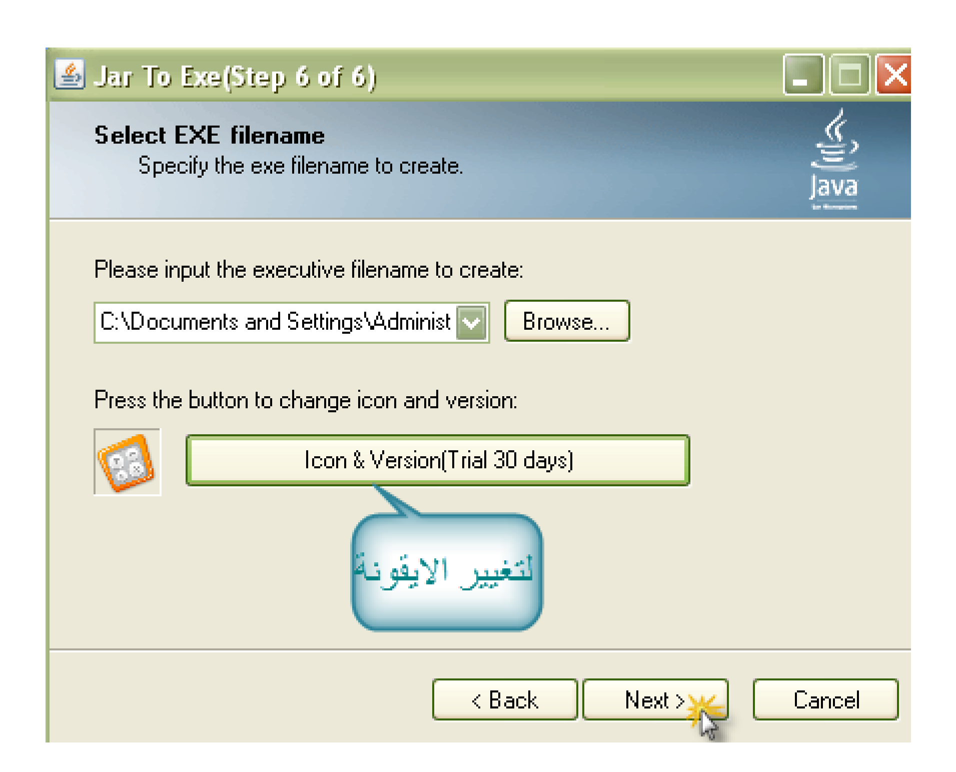

Jar To Exe(Step 1 of 6)
Select JAR file
Specify the jar archive to convert.
Java
Please input the jar file full path or classes directory:
C:\Documents and Settings\Administ
Browse JAR ...
Select Dir ...
The minimum JRE version required when runs:
1.2
1.7
1.6
1.5
1.4
1.3
1.2
نختار 1.7
< Back
Next >
Cancel

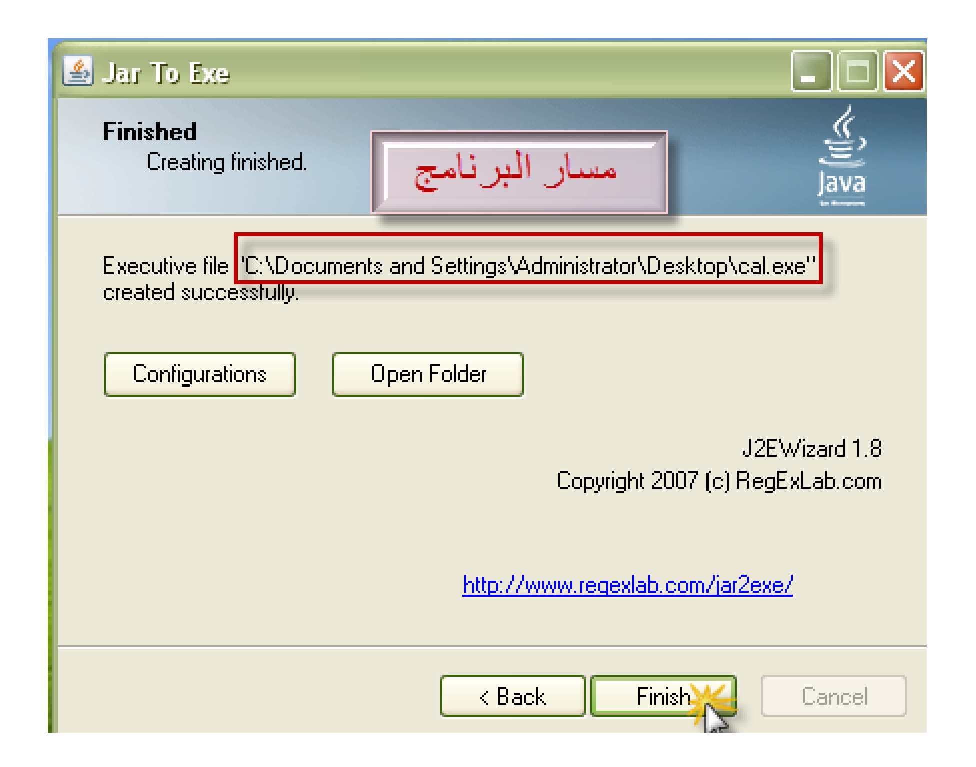

Jar To Exe(Step 2 of 6)
Application Type
Select application type to create.
Java
اختيار شاشة البرنامج
Please select the application type you want to create:
Console Application
عن طريق شاشة الدوس السوداء
Windows GUI Application(Trial 30 days)
مربع JOptionPane
Windows NT Service(Trial 30 days)
< Back
Next >
Cancel


Jar To Exe(Step 3 of 6)
Main Java Class
Input main java class to start running.
Java
Please input the main java class to start running:
cal.Main
Select...
Select a picture to enable splash window:
C:\Documents and Settings\Administ
Browse
Test
لاضافة صورة تظهر عن بداية تشغيل البرنامج
< Back
Next >
Cancel

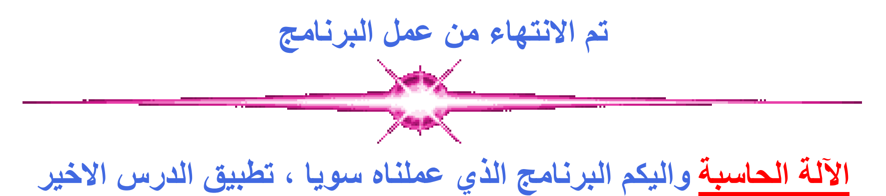

Jar To Exe(Step 4 of 6)
Options settings
Set options, and select the protection of program files.
Java
System tray and event log:
Support system tray(Trial 30 days)
Support system event log(Trial 30 days)
Class files protection:
Hide class files(Trial 30 days)
Encrypt and hide class files(Trial 30 days)
< Back
Next >
Cancel


Jar To Exe(Step 5 of 6)
Other libs
Please select other jar files depended
To add other jar files depended:(Trial 30 days)
لا نحتاج لهذه الخطوة
اضافة ملفات متعلقة بالبرنامج ..كلاسات..
Add ...
Protect
Delete
< Back
Next >
Cancel


Jar To Exe(Step 6 of 6)
Select EXE filename
Specify the exe filename to create.
Please input the executive filename to create:
C:\Documents and Settings\Administ
Browse...
Press the button to change icon and version:
Icon & Version(Trial 30 days)
لتغيير الايقونة
< Back
Next >
Cancel



تم الانتهاء من عمل البرنامج



الآلة الحاسبة واليكم البرنامج الذي عملناه سويا ، تطبيق الدرس الاخير

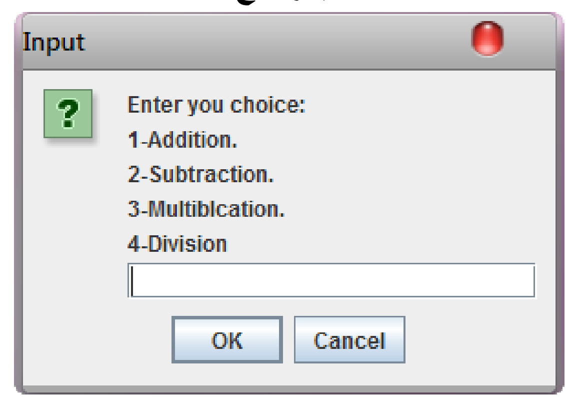
واخترت الايقونة ونفذت الخطوات كما بالصور

واليكم البرنامج

الايقونة



البــرنامج







" من لا يشكر الناس لا يشكر الله "

الحمد لله على نجاح هذه الدورة التي كان سر نجاحها
هو أنتم فأثريتم الموضوع بنقدكم البناء وتحفيزكم المستمر.
فلكم جزيل الشكر ووافر الامتنان .
كذلك الشكر موصول لإداري ومشرفي
هذا المنتدى الرائع الذين أتاحوا المجال
لكل من أراد أن يقدم دورة قيمة أو مشاركة هادفة
أو معلومة مهمة فحلقنا جميعاً في سماء الإبداع .
أتمنى أني وفقت في تقديم دورة لغة الجافا وعرضها لكم
بأسلوب شيق وسهل حيث كنت أتعمد تجزئتها وتبسيطها
حتى يتم استيعابها وتطبيقها ؛ فإن أصبت فمن الله
وإن أخطأت فمن نفسي والشيطان .

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

تحياتي/ H.H.H

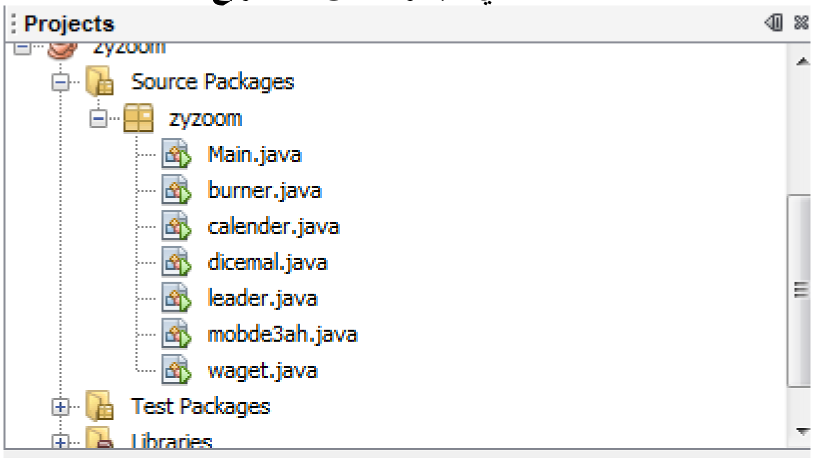
التطبيقات والاستفسارات

عندي مشكلة انو لما كل مأشغل النت بينز

بيكون عندي اكتر من برنامج كتبتهم فلما اعمل تشغيل لكود معين بيشتغل واحد اخر فمش عارف احدد شو اشغل
وبيكون مكتوب صح
burner الاخ

سؤال ممتاز
الاجابة

اتبع الصور
فمثلا عندي مجموعة من المشاريع



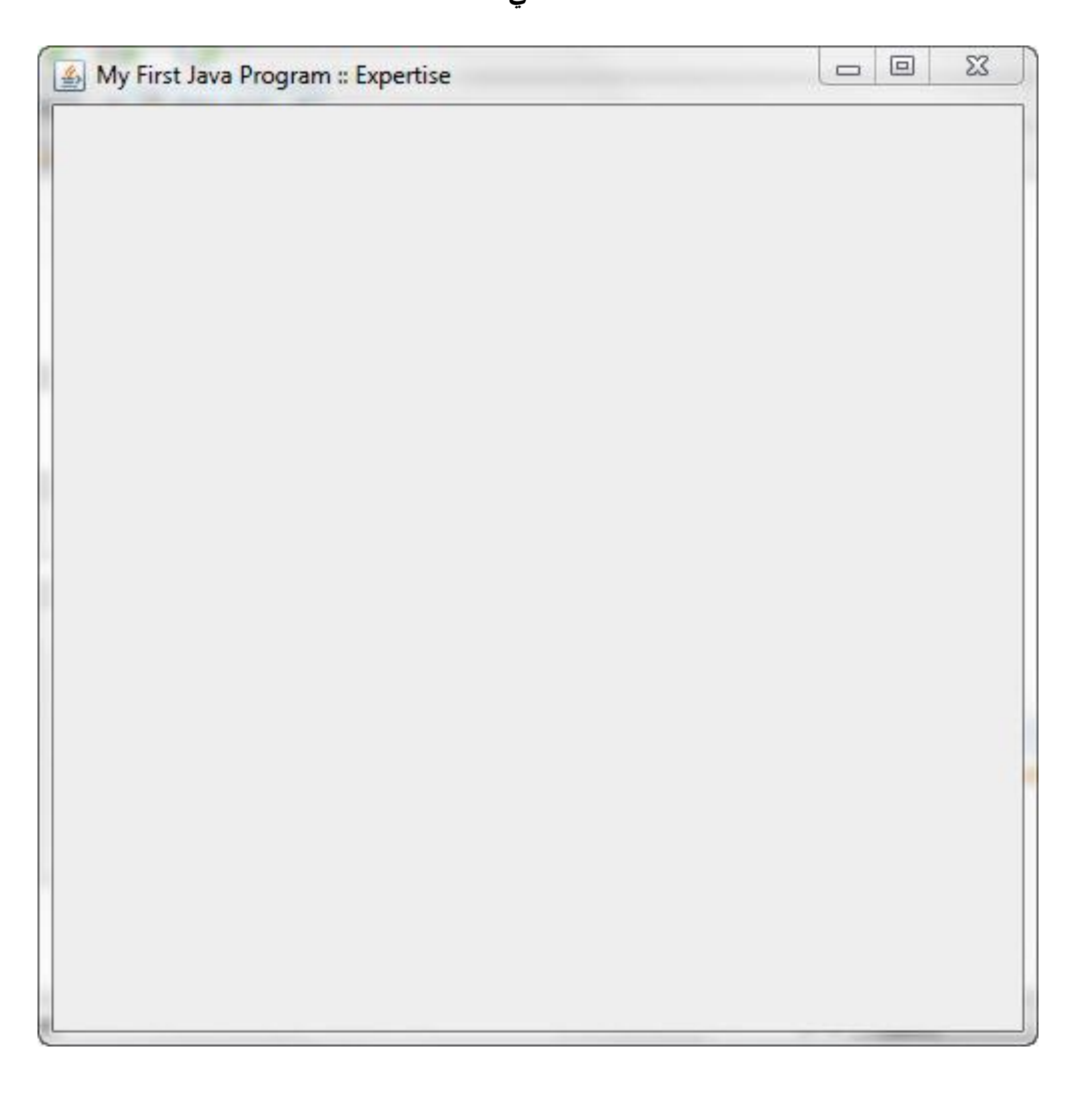
.. الله يعطيك العافيه وان امكن تصغير صورة البرنامج ليسهل التصفح

هذه التطبيقات :

الاول



الثاني



```
5
6   package javafirst;
7
8   /**
9    *
10
11
12
13
14
15
16   * @param args the command line arguments
17   */
18  public static void main(String[] args) {
19      // TODO code application logic here
        JOptionPane.showMessageDialog(null, ...يمة.
21  }
22
```

Message

شكرا أخي على دروسك القيمة.

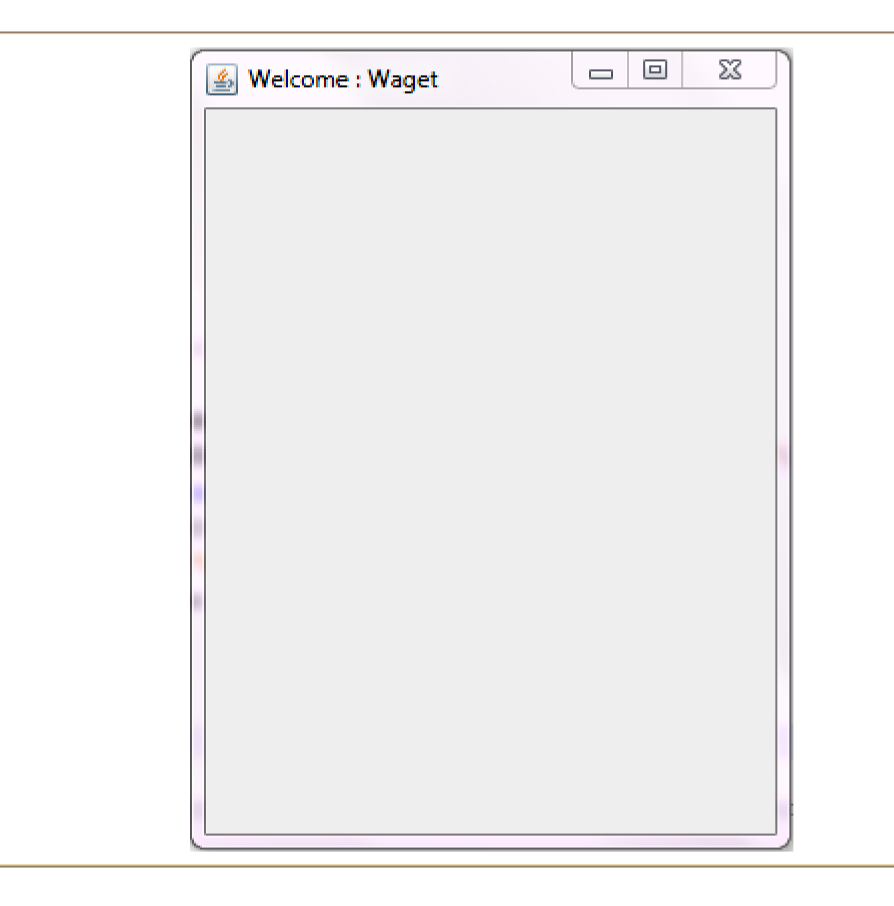
Leader2008

OK

Output - JavaFirst (run)

```
run:
```






```
package javaapplication33;


import javax.swing.*;
public class Main {

    public static void main(String[] args) {
       /*
          Welcome to java tutorial
              www.zyzoom.org/vb
        */
        String Name = "Abdullah" ; //declare String variable
        int age = 20; //declare integer variable
        JOptionPane.showMessageDialog(null,"My Name is : " + Name +
"\n"+
            "My age is : " + age);
```

```
    }

}
```

```
package javafirst;


/**
 *
 * @author Leader2008
 */
import javax.swing.*;
public class Main {

    /**
     * @param args the command line arguments
     */
    public static void main(String[] args) {
        // TODO code application logic here
        String zyzoom;
        zyzoom = JOptionPane.showInputDialog(null, "أدخل إسمك");

        JOptionPane.showMessageDialog(null, "مرحبا بك "+zyzoom);


    }

}
```

```
import javax.swing.*;
public class Main {

    /**
     * @param args the command line arguments
     */
    public static void main(String[] args) {
      final String name = "Abdullah";
      int age ;
      String str_age;
```

```
    str_age = JOptionPane.showInputDialog(null,"Entr your Age :
","hear");
    age= Integer.parseInt(str_age);
    JOptionPane.showMessageDialog(null,name + "\n your Age is : " +
str_age);

  }

}
```

تطبيقي المتواضع و الذي يحسب مساحة و محيط المستطيل إذن لا داعي لثابت كا PI

```
public class Main {

  /**
   * @param args the command line arguments
   */
  public static void main(String[] args) {
     // TODO code application logic here

     double long1, long2, face, entoure;
     String long1str, long2str;
    // =JOptionPane.showInputDialog(null, "Entrer radius");

     long1str = JOptionPane.showInputDialog(null,"أدخل الطول");
     long2str = JOptionPane.showInputDialog(null,"أدخل العرض");
           long1=Double.parseDouble(long1str);
     long2=Double.parseDouble(long2str);

     face=long1*long2;
     entoure=(long1*2)+(long2*2);

     JOptionPane.showMessageDialog(null, "مساحة المستطيل هي "+"
"+face+"\n"+"و محيط المستطيل هو"+" "+entoure+"\n");



  }

}
```

بارك الله فيك أخي على هذه الدورة والشرح الواضح والمتسلسل والتي كانت سبباً
في تسجيلي هنا :) فأنا أبحث عن دورة للجافا وأستخدم نفس اصدار البرنامج الذي تشرح عليه..

الله يعطيك العافية .. واصل إبداعك ونحن بإنتظارك
أتمنى أن أجد وقت لأطبق ماسبق وماهو آتِ بإذن الله
وأعذروني إن قصرت فدخولي للنت قليل ومشاغلي كثيرة لكن سأتابع بإهتمام

أشكرك أخي مرة أخرى من الأعماق.. جزاك الله خير

تطبيقاتي☺

```
 */

package javacourse;

import javax.swing.JOptionPane;

public class Main {

    public static void main(String[] args) {
            // TODO code application logic here
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "welcom in my program.\n mObd!3h");
    }

}
```

Message

welcom in my program.
mObd!3h

OK

```
1   /*
2    * To change this template, choose Tools
3    * and open the template in the editor.
4    */
5
6   package javacourse;
7
8   import javax.swing.*;
9
10  public class Main {
11
12      public static void main(String[] args
13              // TODO code application log
14          // JOptionPane.showMessageDialog(                  ");
15          JFrame w;
16          w = new JFrame();
17          w.setSize(300, 350);
18          w.setTitle("welcome");
19          w.setVisible(true);
20      }
21
```

welcome

```
 */

package javacourse;

import javax.swing.*;

public class Main {

    public static void main(String[] args) {
            // TODO code application logic here
        String inn;
        inn = JOptionPane.showInputDialog("Enter your name:");
        JOptionPane.showMessageDialog(null, inn);

    }

}
```

Input

Enter your name:

mObd!3h

OK Cancel

```java
 */

package javacourse;

import javax.swing.*;

public class Main {

    public static void main(String[] args) {
            // TODO code application logic here
        String inn;
        inn = JOptionPane.showInputDialog("Enter your name:");
        JOptionPane.showMessageDialog(null, inn);

    }

}
```

Message

mObd!3h

OK

وهذا المثال لحساب مساحة المستطيل..

```java
package javacourse;

import javax.swing.*;

public class Main {

    public static void main(String[] args) {
        String inn;
        int width, heigh, area;

        inn = JOptionPane.showInputDialog("Please enter the width of rectangle:");
        width = Integer.parseInt(inn);
        inn = JOptionPane.showInputDialog("Please enter the heigh of rectangle:");
        heigh = Integer.parseInt(inn);

        area = width * heigh;
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "the area of rectangle = " + area);
    }

}
```

Input

Please enter the width of rectangle:

2

OK Cancel

```java
package javacourse;

import javax.swing.*;

public class Main {

    public static void main(String[] args) {
        String inn;
        int width, heigh, area;

        inn = JOptionPane.showInputDialog("Please enter the width of rectangle:");
        width = Integer.parseInt(inn);
        inn = JOptionPane.showInputDialog("Please enter the heigh of rectangle:");
        heigh = Integer.parseInt(inn);

        area = width * heigh;
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "the area of rectangle = " + area);
    }

}
```

Input

Please enter the heigh of rectangle:

4

OK Cancel


```java
package javacourse;

import javax.swing.*;

public class Main {

    public static void main(String[] args) {
        String inn;
        int width, heigh, area;

        inn = JOptionPane.showInputDialog("Please enter the width of rectangle:");
        width = Integer.parseInt(inn);
        inn = JOptionPane.showInputDialog("Please enter the heigh of rectangle:");
        heigh = Integer.parseInt(inn);

        area = width * heigh;
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "the area of rectangle = " + area);
    }

}
```


Message

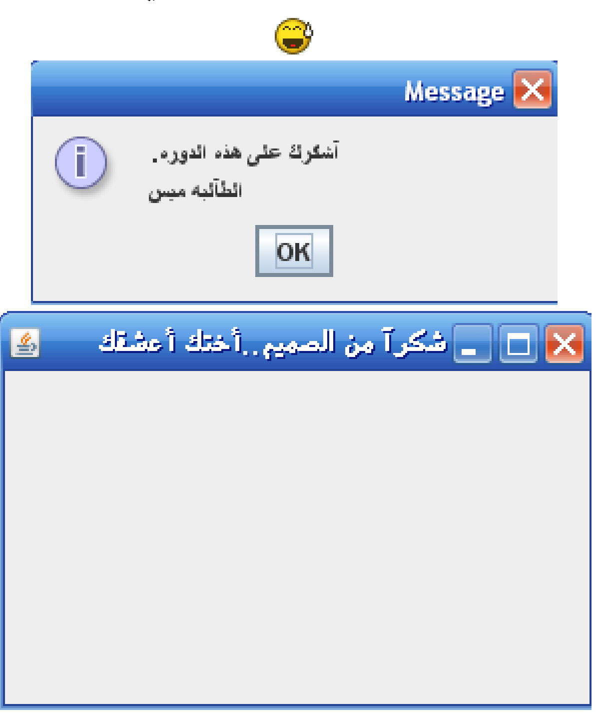
the area of rectangle = 8

OK

وعندي استفسار إذا سمحت لي أخي الكريم ..

أريد أن آخذ من اليوزر المعلومات كلها في مربع حوار واحد فهل هذا ممكن ؟ وكيف؟
مثال : اطلب من اليوزر يدخل قيمة الطول والعرض ووو..الخ في مربع حوار واحد
أتمنى تكون فهمت قصدي

وبعد جهد في استيعاب آول درس طبقت الدرس الأول والثآني



```
package casting;
import javax.swing.*;
/**
 *
 * @author LEADER2008
 */
public class Main {

    /**
     * @param args the command line arguments
     */
    public static void main(String[] args) {
        // TODO code application logic here
           String number_str;
           double  number;
           int cast;
       number_str = JOptionPane.showInputDialog(null," أدخل عدد ");

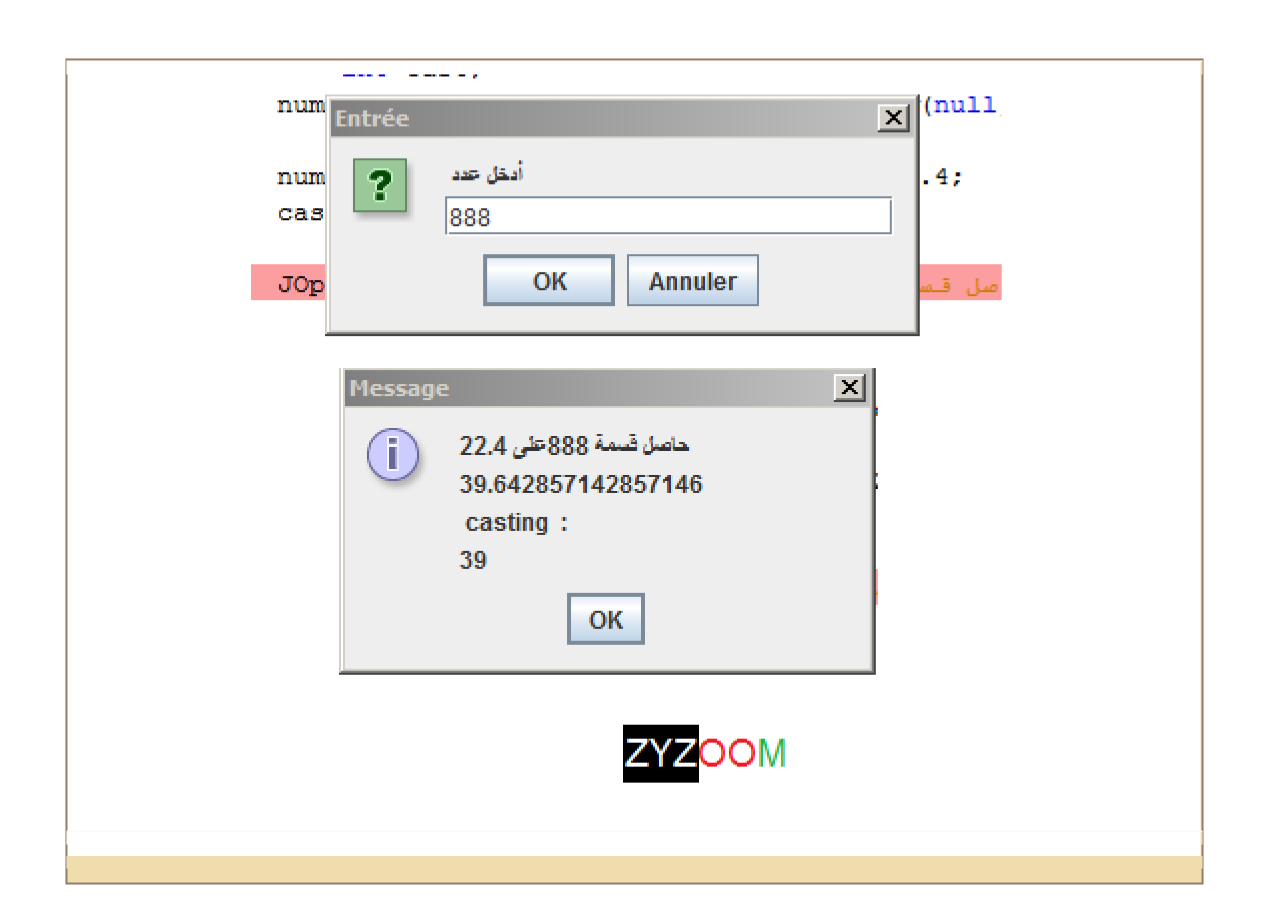
       number=(Integer.parseInt(number_str))/22.4;
       cast=(int)number;

       JOptionPane.showMessageDialog(null, " حاصل قسمة
"+number_str+"على ٢٢,٤"+"\n"+number+"\n casting  : \n"+ cast);


    }

}
```

نتيجة التطبيق



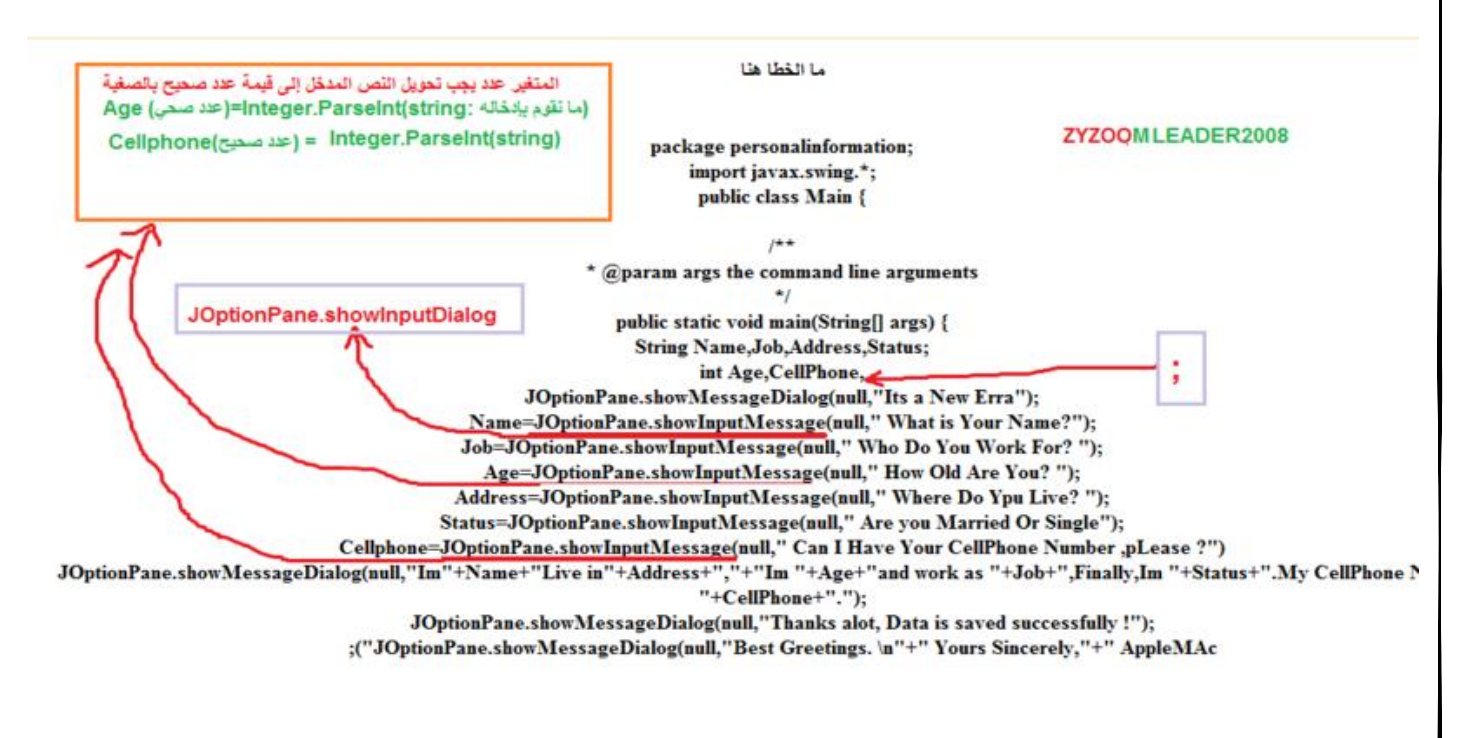
ما الخطا هنا

```
package personalinformation;
import javax.swing.*;
public class Main {

/**
* @param args the command line arguments
*/
public static void main(String[] args) {
String Name,Job,Address,Status;
int Age,CellPhone,
JOptionPane.showMessageDialog(null,"Its a New Erra");
```

```
Name=JOptionPane.showInputMessage(null," What is Your Name?");
Job=JOptionPane.showInputMessage(null," Who Do You Work For? ");
Age=JOptionPane.showInputMessage(null," How Old Are You? ");
Address=JOptionPane.showInputMessage(null," Where Do Ypu Live? ");
Status=JOptionPane.showInputMessage(null," Are you Married Or Single");
Cellphone=JOptionPane.showInputMessage(null," Can I Have Your CellPhone
Number ,pLease ?")
JOptionPane.showMessageDialog(null,"Im"+Name+"Live
in"+Address+","+"Im "+Age+"and work as "+Job+",Finally,Im
"+Status+".My CellPhone Number is: "+CellPhone+".");
JOptionPane.showMessageDialog(null,"Thanks alot, Data is saved successfully
!");
JOptionPane.showMessageDialog(null,"Best Greetings. \n"+" Yours
Sincerely,"+" AppleMAc");
```

أقدم لك أخي ملاحظاتي H.H.H بعد إذن الإشراف و الأخ صاحب الدورة



السؤال هو:
كيف أقرأ نص طويل مكون من ٥ أسطر مثلاً باستخدام الواجهات ؟وأين أخزنه؟

أنا أحتاج أقرأه من اليوزر ثم أظهره له مره أخرى ولكن للقراءة فقط لايستطيع التعديل عليه..

تطبيق الدرس الثامن
هذا التطبيق يحسب لنا حاصل قوة عدد بعدد
استعمال Math.pow
و استعمال خاصية Math.random
و استعمال Math.sqrt
مع استعمال sqrt إلا مع الأعداد الصحيحة (integer) الموجبة
كود:

```
public static void main(String[] args) {
        // TODO code application logic here
        String str1,str2;
        Double n,n1,n2,n3,n4;
        int n5;
        str1=JOptionPane.showInputDialog(null,"الرجاء إدخال عدد");
        str2=JOptionPane.showInputDialog( null,"الرجاء إدخال العدد الثاني ");
        n1=Double.parseDouble(str1);
        n2=Double.parseDouble(str2);
        n=Math.pow(n1,n2);
        n3=Math.sqrt(n);
        n4=Math.random()*10;


        JOptionPane.showMessageDialog(null, "حاصل "+" "+n1+" "+"قوة"+" "+n2+" "+"هـو" + " "+n);
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "الجذر التربيعي للعدد "+ " "+n+" "+"هو" +" "+n3);
        JOptionPane.showMessageDialog(null,"عدد عشري عشوائي "+ " "+n4);




    } }
```

بدي اعمل وندوز تظهر فيها مسج ويكون التايتل تبعها متل هدا الكود المكتوب بس مو زابطة

كود:

```
/*
 * To change this template, choose Tools | Templates
 * and open the template in the editor.
 */

package firstapp;
import javax.swing.*;

public class Main {

    public static void main(String[] args) {
        JFrame MYWIN;
       MYWIN =new JFrame();


        MYWIN.setSize(350, 303);
        MYWIN.setTitle("This is Applemac");
        JOptionPane.showMessageDialog(null,"Welcome Home EveryBody.
\n"+ "  GentleMan");
        MYWIN.setVisible(true);

           }

}
```

ملاحظة :

DAY_OF_WEEK

الترقيم من يبدأ من الصفر لذا يجب علينا أن نضع 1+ بعد أمر طباعة التاريخ

المعذرة أخي لم أفهم هذه الملاحظة..

DAY_OF_WEEK

اهلا بك mObdi3ah

لمن نضعها في الكود يعطينا في الناتج رقم وليس اسم اليوم
يعني في برنامج NetBeans مخزن فيه ان بداية الاسبوع
من يوم الاحد لذا اعطاه رقم ١
فعلى حسب رغبت المبرمج
يعني بالنسبة لنا
الاسبوع يبدأ من يوم السبت

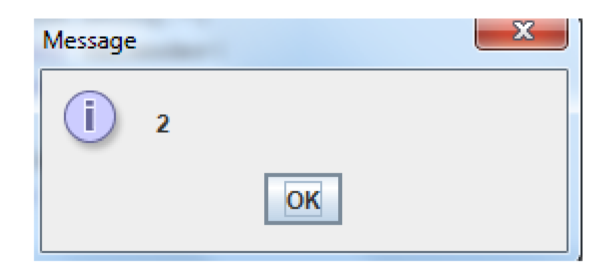
يعني نتعبر

يوم السبت رقم0
يوم الاحد1
يوم الأثنين2
الخ..................

هكـــذا

```
JOptionPane.showMessageDialog(null,today.get(Calendar.DAY_OF_WEEK));
```

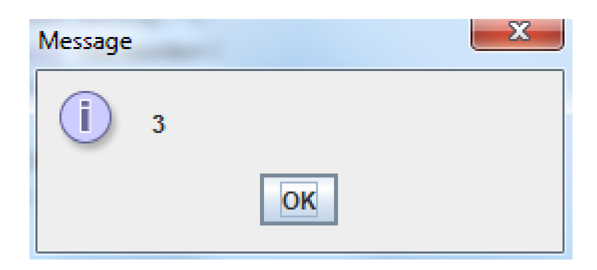
النـاتـــج



بعد ان نضيف + ١

```
JOptionPane.showMessageDialog(null,today.get(Calendar.DAY_OF_WEEK)+1);
```

النــاتــج



أتمنى اني وفقت في اجابتي

وشكرا لك لاهتمامك

تطبيقي ..

كود:

```
public static void main(String[] args) {
     GregorianCalendar Date = new GregorianCalendar();
     System.out.println(Date.get(Calendar.YEAR) + "/"
+Date.get(Calendar.MONTH) + "/" +Date.get(Calendar.DATE));
   }
```

للبرنامج Foxit Reader

